

Todo Juegos

OPINIÓN EN MODO HARDCORE

ENERO 2015

NÚMERO 13

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

DYING LIGHT ES EL PRIMER GRAN TÍTULO DEL AÑO CON UNA NOVEDOSA APUESTA POR LA ACCIÓN SIN PAUSA

PARKOUR ZOMBIE

ANTICIPOS
EN QUÉ ESTÁN LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

RESIDENT EVIL
EL MEJOR DE LA SAGA REGRESA REMASTERIZADO

DESTINY
COMPLETA GUÍA PARA SUPERAR LA SEGUNDA RAID

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS







¡RESÉRVALO YA!

TodoJuegos.cl

16 años líderes en entretención digital

LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO





Encuéntranos: Facebook.com/Todojuegos.cl - @todojuegos_cl

Los señores políticos...

Sí, esta es una revista de videojuegos, pero como buen ciudadano (y además como periodista), uno no puede abstraerse de la realidad política que vive nuestro país y que, de un modo u otro, nos afecta.

Vivimos en una época donde la política, una actividad necesaria en toda sociedad y hasta noble cuando se practica con real preocupación por la gente, está siendo basureada por un grupo de personajes oscuros, de todos los partidos, que tienen más ambición que años.

Y ya no sólo pasa por un tema de que se roben el dinero de todos los chilenos o hagan negociados truchos con empresas fantasma para financiar sus ambiciones personales, sino que lo hacen a diario, en el Congreso, con proyectos de ley que son letra muerta.

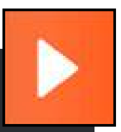
El año pasado vivimos el ejemplo más claro con una ley que nos toca de cerca, como es la de videojuegos, la cual advertí en estas mismas páginas que no tendría ningún efecto práctico. Y el tiempo me ha dado la razón.

La catalogación de los juegos ha quedado al arbitrio de los pocos comerciantes que han hecho algo al respecto, la venta online sigue creciendo sin entrar en la ley y el organismo que debía calificar... no se escucha, padre.

Hace unos días, otro proyecto estúpido salió a la luz pública, buscando regular como si fuésemos El Mercurio a pequeños medios digitales como éste o incluso a blogs personales. Un recado, señores: trabajen, pero en algo que sí sea importante. De antemano, gracias.

Jorge Maltrain Macho
Editor General

Pincha sobre este símbolo para acceder a contenido multimedia.



Equipo Editorial

DIRECTOR
Rodrigo Salas

JEFE DE PRODUCCIÓN
Cristian Garretón

EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN



EQUIPO DE REPORTEROS



Felipe Jorquera
#LDEA20

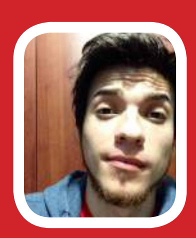
Andrea Sánchez
#EIDRELLE





Jorge Rodríguez
#KEKOELFREAK

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL





Luis Felipe Puebla
#D_0_G

David Ignacio P.
#AQUOSHARP





Ignacio Ramírez
#MUMEI

Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU



UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE



Indice



EN QUÉ ESTÁN...

Un vistazo a los más esperados del 2015



FINAL FANTASY XV

SE NOS VIENE MARZO

En pocas semanas más, junto a Type-0, nos llegará el demo de este título, donde podremos comprobar si su largo tiempo de desarrollo valió o no la pena. Rogamos que sí.

Ignacio Ramírez
#MUMEI

Ya estamos en mitad de enero, poco falta para que llegue marzo y dar comienzo a "mi" navidad con el estreno de uno de mis juegos de rol más esperados y el que me hará entrar al fin en la tan superficial next-gen, su nombre es **Bloodborne**… esperen, creo que le estoy errando. Marzo, marzo… ¡ah, sí! También sale la re-edición de **Type-0** con el episodio Duscae, título de la demo de **Final Fantasy XV** juego que me convoca a escribir este artículo y no el GOTY 2015…

Para empezar, aunque parezca menospreciar a la saga con la estúpida introducción que leyeron, en verdad soy un gran fan de ella. Considero a una de sus entregas el mejor JRPG de la historia (*en verdad lo considero el mejor juego de rol en general, pero quiero lucir un tanto humilde*). Entonces, **¿por qué no estoy emocionado por esta nueva entrega?**

Porque para mí la saga se ha convertido en una tradición sin fecha definida de celebración. Realmente nadie espera con ansias el 18 septiembre, sólo saben que es inevitable que llegue y cuando lo haga no habrá más que celebrar. **Lo mismo pasa conmigo y Final Fantasy**. Sólo necesito saber la fecha de estreno y ahí estaré, en mi tienda de videojuegos más cercana, billetera en mano.

Resulta que este Final Fantasy sí era uno que esperaba con ansias, en especial tras el pésimo FFXIII (*hipocresía mía, le saqué 160 horas y platino*) que me hizo comprar la PS3, de lo cual no me arrepiento, pero terminó siendo un insulto a mis tradiciones.

Gracias a este penoso dato muchos se darán cuenta del extenso tiempo de desarrollo que lleva y en el cual los cambios no han sido pocos. El más superficial, el del nombre. El más rompebolas, el de la plataforma que lo albergará. Pero lo que deja en duda mis expectativas es el más relevante: el de director.

Tetsuya Nomura fue el primero a cargo del proyecto, y lo dejó para centrarse en **Kingdom Hearts 3** y evitar que ese juego terminara corriendo la misma suerte que Final Fantasy XV en cuanto a su jodido y extenso tiempo de desarrollo. Con Nomura fuera, el privilegio lo toma **Hajime Tabata**. Un desconocido para muchos, pero luego de ver lo que hizo con Type-0 no me parecía una mala decisión por parte del director de Square Enix.

Después de todo, Type-0 sí es un Final Fantasy en toda regla, además de ser el mejor de la generación pasada -aunque eso no es mucho decir-. Así que todo sí parecía estar en buenas manos.

Todo parecía bien, pero mis expectativas decayeron tras leer una entrevista de Tabata sobre el sistema de combate y decía: "Es básicamente acciones con un botón y el juego decide la acción satisfactoria. No quiero pulsar botones frenéticamente sino que utilizar la inteligencia de las máquinas para no tener muchos problemas para ejecutar los movimientos". Y agregaba, además, que era **similar al sistema Gambit de Final Fantasy XII**.

Si algo se le criticó a Final Fantasy XIII era lo fácil que era terminarlo sólo presionando X. Al parecer, aquí no será muy distinto... sólo espero equivocarme y que en verdad Tabata haya querido explicar algo más o hacer un símil con Kingdom Hearts.

No sé si será así finalmente, pero en los combates que muestran en los tráiler sólo veo coreografías forzadas y lentas. Pueden estar luchando contra treinta soldados, pero **al parecer aprendieron modales con los guardias de Assassin's Creed** y esperan su turno para atacar o se les olvido que el sistema de turno ya no corre en el juego.

¿Pero de qué trata? Dejando un poco de lado el sistema de combate –luego volveré con esto-, tenemos al único reino del mundo que aún mantiene el poder de un

cristal y una dictadura envidiosa que no puede soportarlo. El conflicto estalla y ahí están nuestro protagonista (**Noctis**), un príncipe y tres de sus mejores amigos.

Tal vez suene simple, pero basta y sobra como excusa para hacernos recorrer los más bellos paisajes y sumergirnos en los momentos más épicos, como la serie tan acostumbrados nos tiene y que seguro serán parte de esta entrega, tal y como dejan en claro los trailers.

Una de las nuevas características que veo con buenos ojos es que **los escenarios ya no serán "estáticos"** y tendremos el agregado del factor climatológico, además del paso del día a la noche en un ciclo completo de una hora, tiempo que aún está en fase de prueba, por lo que podrían cambiarlo (*hacerlo más extenso sería lo lógico*).

¿Cuál es la gracia de estos agregados? Que no sólo tendrán un peso estético en los escenarios sino que repercutirán en cómo nos desempeñaremos en los combates. Noctis sólo podrá soportar 3 días de acción continua antes de ver números negativos en sus estadísticas. Las comidas tendrán efectos positivos que haremos más continuos si dormimos a diario y durante el sueño será el momento en el que subiremos de nivel gracias a toda la experiencia acumulada en el día.

Respecto al clima, **se sabe que tendrá repercusión en nuestro uso de magias**. Por ejemplo, si usamos "piro" en plena lluvia es probable que no haga mucho daño, pero en días soleados la cosa cambiará bastante, pues el mismo escenario se verá afectado o incluso podemos terminar quemando a nuestros compañeros. A simple



vista se lee lindo, **será uno de los puntos fuertes en lo que se refiere a estrategia.**

Eso sí, de la magia en sí no se sabe nada, ya que aún no están terminadas (gráficamente hablando) y además el equipo de desarrollo aún no decide si Noctis será o no el único capaz de usarlas.

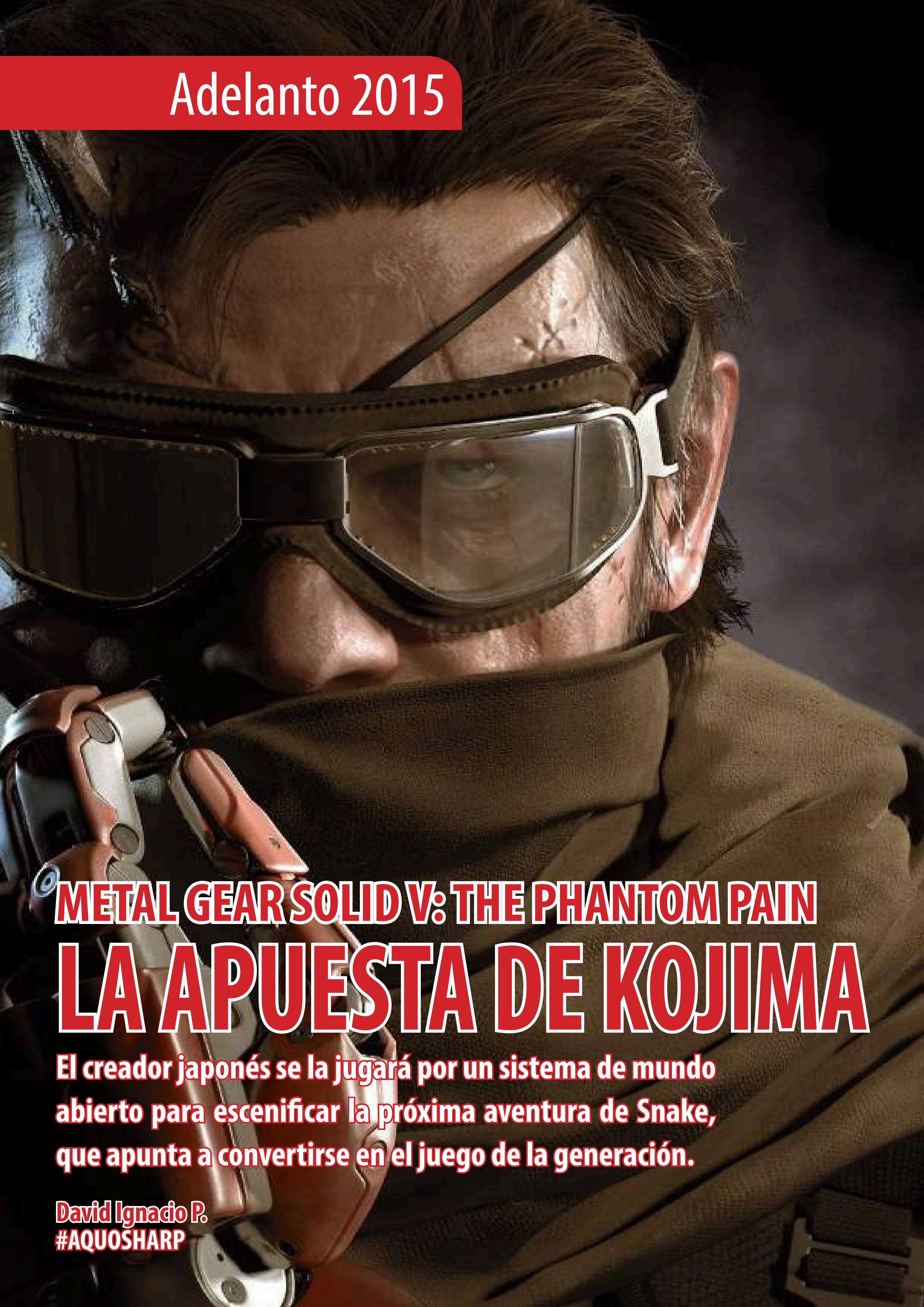
Una habilidad que sí se confirmó que sólo el protagonista tendrá será la de **llamar a las invocaciones**. Y, tal y como en otros Final Fantasy, para poder hacernos con ellas primero habrá que derrotarlas. Algunas las encontraremos siguiendo la historias mientras que otras estarán ocultas. No se ha revelado cómo será la mecánica al llamarlas, por lo cual no se sabe si compartiremos escenarios con ellas o si, como en Type-0, éstas vendrán a reemplazarnos en combate.

¿Seguir la línea argumental o explorar este mágico mundo? Según Tabata, la elección recaerá en ti. Como era de esperarse, los escenarios son titánicos, algo de lo que hay que darle gracias a las nuevas consolas. Podremos explorar tanto a pie como en automóviles (*en mis tiempos la gente solía andar en Chocobos*). Bueno, si eres de la vieja escuela no te preocupes, pues se confirmó que los Chocobos también tendrán cartas en el asunto.

Obviamente, todo lo señalado aquí no es más que especulación hecha en base a los artículos y videos que consume mi yo que se cree diseñador de videojuegos. Pero ya falta poco para marzo y poder tener mi primer encuentro real con el juego.Saber si el sistema de combate funciona y divierte, comprobar la magnitud de los escenarios o ver qué tan bien cohesionan en los combates los efectos climatológicos.

Todo esto en la demo que traerá la redición de Type-0, que promete no spoilear la historia, pero sí demostrar, en unas 4 horas, si tanto tiempo de desarrollo ha valido o no la pena.





METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

LA APUESTA DE KOJIMA

El creador japonés se la jugará por un sistema de mundo abierto para escenificar la próxima aventura de Snake, que apunta a convertirse en el juego de la generación.

David Ignacio P.
#AQUOSHARP

Metal Gear Solid es la mejor y más grandiosa saga de videojuegos de todos los tiempos y punto. Marios, Zeldas, Fantasías Finales, Vidas a Medias y otros jueguchos son simplemente apestosos y deshidratados desechos fecales en comparación a la obra maestra del todopoderoso Kojima-Sama. Una vez expuesto este axioma, podemos continuar con lo que nos convoca en este artículo.

Me refiero a la "pronta" llegada de MGSV: The Phanton Pain, del que hasta ahora sabemos básicamente dos cosas. En primer lugar, que narrará los eventos ocurridos a mediados de los 80, **tras la caída de Militaires Sans Frontieres**, momento en el cual un soldadillo con nombre de reggaetonero vuelve a la vida después de estar 9 años inconciente y descubre que todo su trabajo ha sido destruido por Cipher.

Con el fin de revertir esta situación, el Gran Jefe se trasladará a tierras medio orientales con la esperanza de reconstruir el paraíso militar con el que había soñado.

Lo segundo y más importante aún es que esta nueva entrega tendrá la dificilísima tarea de estar a la altura de los capítulos anteriores y, sobre todo, **estará en la obligación de redimirse después del desastroso y olvidable prólogo llamado Ground Zeroes**, del cual prefiero no referirme más allá de los adjetivos ya mencionados porque no vale la pena.

Pero vamos al grano y empecemos por el aspecto que primero salta a la vista. El **Fox Engine** nos promete un realismo como pocas veces se haya visto. Cabe destacar cómo esto contrasta con la surrealista forma de distraer o engañar a los enemigos con la ya a estas alturas mítica caja de camuflaje, que esta vez trae diseños y formas que sorprenderán tanto al enemigo como al jugador.

Estos peculiares elementos, que son tan característicos de la franquicia, **estarán inmersos dentro de un debutante mundo abierto**, el cual además de ofrecer una extensa variedad de alternativas al momento de elegir la estrategia para afrontar una misión, tiene como condimento el factor horario y climatológico. Esto no sólo será un agregado cosmético sino que incidirá directamente en la jugabilidad, ya que por ejemplo la cantidad de vigilancia o de patrullajes en las bases enemigas variará dependiendo de si es madrugada, tarde o noche.

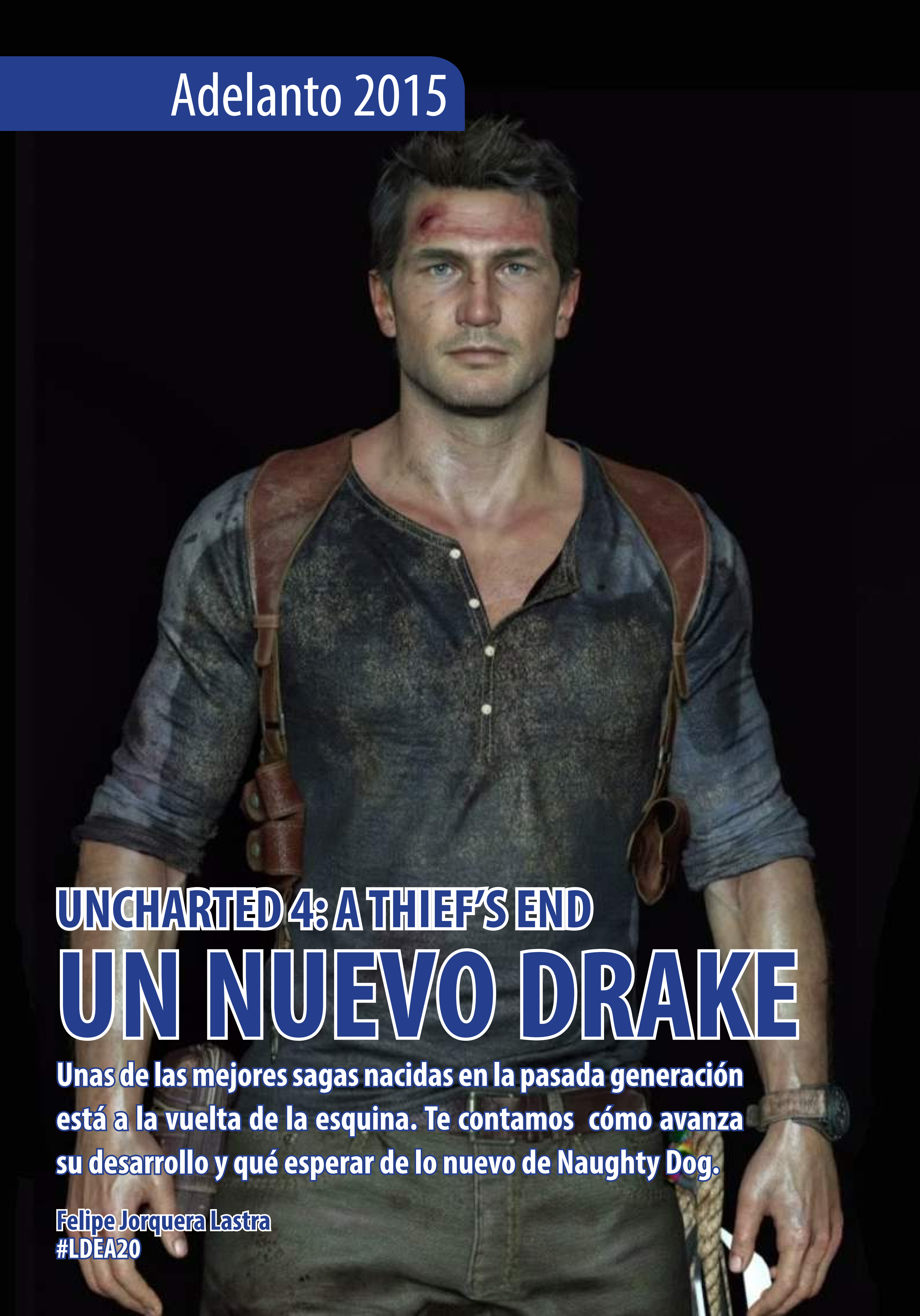
Por su parte, el ya conocido sistema de rescate Fulton será de gran utilidad tanto para adquirir recursos como para eliminar enemigos o servir como transporte.

Para el deleite de muchos (*me incluyo*) hace su regreso triunfal el multijugador, una noticia que sería positiva desde cualquier punto de vista, pero como hasta ahora no se sabe prácticamente nada concreto no queda otra que conformarse con el video que se mostró en la última entrega de The Video Games Awards, MGO Tactical Team Operations.

Habrá que ver si el genio de "Don Fideo" logra inventar alguna forma de deshacerse de los camperos, los trolles, los niños rata y de toda esa clase de lacras que contaminan el juego en línea.

El sentido del humor es algo que esta presente en todos los MGS y esta vez no será la excepción y se confirmó recientemente cuando se dio a conocer un novedoso accesorio… **el gorro de pollo**. No confundir con el vulgar concepto coloquial, sino que esta prenda tendrá como único fin el disminuir la dificultad del juego.

Aunque aún no hay fecha confirmada, **éste debe ser el juego de la generación**. De lo contrario, seré el primero en decepcionarme. Dios quiera que así no sea.



UNCHARTED 4: A THIEF'S END

UN NUEVO DRAKE

Unas de las mejores sagas nacidas en la pasada generación está a la vuelta de la esquina. Te contamos cómo avanza su desarrollo y qué esperar de lo nuevo de Naughty Dog.

Felipe Jorquera Lastra
#LDEA20

Para nadie es un misterio que la saga Uncharted se ha transformado en un pilar fundamental para Sony y eso lo demuestran las maravillosas ventas que ha cosechado la franquicia a lo largo de toda su estancia en PS Vita y Playstation 3.

Vamos a remontarnos al año 2007, donde vio la luz la primera entrega de la franquicia **Uncharted: El tesoro de Drake**. De inmediato la prensa y los usuarios alucinaron con la calidad que presentaba el título, con unos modelados de personajes y escenarios maravillosos para la época. Junto con esto, el juego contenía una buena dosis de momentos de acción muy marcados, donde saltar por plataformas, disparar a los enemigos, explorar el mapa o resolver puzles eran pan de cada día para nuestro amigo **Nathan Drake**.

Luego vendrían **Uncharted 2: El reino de los ladrones** (*el mejor de la franquicia*) y **Uncharted 3: La traición de Drake**, que elevaron a nivel de gran producción a la saga, que reforzaría el lanzamiento de PS Vita con **Uncharted: El abismo de oro**, aunque con el estudio Bend a cargo de esta entrega.

Por esto la expectativa que genera la inminente llegada de **Uncharted 4: A Thief's End**, que traerá de regreso a Nathan en una aventura que promete tener todo lo que caracteriza a la franquicia: humor, momentos llenos de acción y puzles. Y, como su título lo indica, bien podría llegar con la sorpresa del final de uno de nuestros amigos Sully, Elena o Chloe, el hermano mayor de Drake, Sam, o el mismísimo Nathan.

Todo esto, claro, son sólo especulaciones que se develarán una vez que el juego sea lanzado, pues Naughty Dog ha guardado bajo siete llaves lo que contendrá esta nueva historia y sólo sabemos algunos pocos detalles.

¿Qué sabemos? **La historia transcurre tres años después de Uncharted 3**. Nathan vive tranquilo junto a Elena, pero de un momento a otro conocerá a su hermano, que se creía muerto hace bastante años. Sam convencerá a Nathan de investigar unas antiguas ruinas en Madagascar, aunque la relación entre ellos parece que tendrá momentos incómodos.

También sabemos que esta vez tendremos a dos villanos que nos harán la vida imposible: **los cazadores de tesoros Rafe y Nadine**.

El último tráiler mostrado en la PlayStation Experience ya nos dejó apreciar algunos de los cambios con respecto a las anteriores entregas, como la posibilidad de esconderse en las plantas, distraer a nuestros enemigos con granadas, el uso de un garfio con cuerda para poder eliminar enemigos o llegar a superficies antes imposible de alcanzar, etc.

Pero esto no termina aquí ya que **donde más se ha apreciado un cambio ha sido en la inteligencia y posicionamiento de nuestros enemigos**. Ya no sólo tendremos que escondernos detrás de una cobertura y disparar sino que ahora deberemos movernos por todo el mapa para no sufrir más de la cuenta, pues nuestros rivales buscarán flanquearnos de manera efectiva, tal como se ve en The Last of Us.

En cuanto a gráficos, lo primero que llama a la vista es el nuevo Drake, con un look mucho más adulto y realista. Además, si bien hubo cambios notorios entre lo visto en el E3 y en la Playstation Experience, Naughty Dog aun está trabajando en este apartado para que podamos de la mejor calidad posible, y su voto de confianza lo tienen más que asegurado.

Uncharted 4 es, sin duda, uno de los juegos que más expectación provoca en los usuarios de Playstation 4 y seguramente en la próxima E3 sabremos al fin en qué fecha estará disponible.



PERSONA 5

BUSCO MI DESTINO

La quinta entrega de esta saga de Atlus tendrá como eje principal de su historia la opresión social a la que estamos sometidos y al individualismo en busca de la libertad.

Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU

Pese a ser un juego muy popular y uno de los más esperados para PlayStation 4, sobre todo en Japón, el desarrollo de Persona 5 se ha mantenido de forma muy hermética en cuanto a rumores e información filtrada. Aún así, en esta edición intentaremos ponerte al día con los avances del juego y otros detalles.

Lo primero a analizar es que **Shigenori Soejima** y **Shoji Meguro** volverán a trabajar juntos en la entrega, por lo que podemos deducir con anticipación que Persona 5 tendrá ese toque ya visto en sus tres títulos anteriores, los notables **Persona 3** y **Persona 4**, además del adictivo juego de puzles **Catherine**.

Por cierto, si eres amante de los Persona anteriores al 3, que tenían un toque mucho más oscuro, esta noticia puede que no te saque una sonrisa. Si, por el contrario, te gustó el cambio de rumbo (que, de paso, le permitió a la serie ganar popularidad a nivel mundial), entonces ve preparando tu billetera.

Otro punto interesante a analizar es que Persona 5 contará con un motor gráfico completamente nuevo y no con los típicos ya vistos en las otras entregas.

De nuevo, esto puede ser muy bueno o muy malo, ya que podríamos terminar teniendo un juego con una calidad gráfica cercana a un título como Assassin's Creed: Unity, por ejemplo, lo que no sería nada agradable.

La historia del juego **se centrará en el concepto de la libertad**, en el romper lo establecido y poder decidir por nosotros mismos cómo llevar nuestras vidas y no dejar que sea la sociedad la que nos controle cada paso.

Y si bien se anticipa que el juego también se desarrollara en una escuela japonesa, como ocurre en las anteriores entregas, no será éste un lugar donde pasemos demasiado tiempo.

Eso sí, esto suena un poco contradictorio con respecto a algunas entrevistas realizadas por los capos del estudio **Atlus** a cargo del proyecto, quienes dijeron que su misión era que los jugadores experimentaran desde el comienzo una sensación similar a la que vivieron en Persona 3 y 4.

La sociedad moderna será el foco principal del juego, ya que como mencioné anteriormente es importante destacar que nuestro protagonista deseará librarse de las cadenas sociales que lo rodean y que, según podremos entender durante el juego, no le permiten ser feliz.

Según explicó el productor del juego, **Katsura Hashino**, uno de los pilares básicos del juego será el individualismo, que "se desprende de las reglas y los cánones impuestos y que se pueden llegar a considerar una molestia".

Por eso, en Persona 5 veremos cómo la personalidad de alguno de nuestros personajes "puede influenciar a otros individuos y cambiar la manera en la que piensan y se comportan, ya sea para bien o para mal. Ese es el potencial del individualismo".

El juego, según sus propios creadores, entró a su etapa crucial de desarrollo y según el propio Hashino tendremos información detallada en los próximos días. Se anticipa que podría ser en los primeros días de febrero cuando estrenen un nuevo tráiler, esta vez más revelador, coincidiendo con el concierto **Persona Super Live 2015** que se realizará en Chiyoda, Japón, y donde se tocará música de la saga.

Persona 5 fue revelado de forma oficial el 24 de noviembre del 2013 y cabe destacar que, desde entonces, no ha sufrido grandes cambios en su equipo desarrollador, pese a que, como sabemos, Atlus fue comprada por Sega. Una noticia que nos deja tranquilos con miras a este esperado lanzamiento.



THE LEGEND OF ZELDA

UNA POESÍA GRÁFICA

La genial saga de Nintendo regresará renovada a Wii U, con un mundo abierto enorme y un sistema de combate que podría incluir mecánicas de Hyrule Warriors.

Andrea Sánchez
#EIDRELLE

El nuevo Legend of Zelda llega esta año para alborotar nuestras consolas como en las leyendas pasadas. Lo nuevo de Nintendo para Wii U es parte de la larga lista de los juegos esperados por los fanáticos, que crean una alta y gran expectativa y, aunque no se tiene fecha confirmada, te contamos sobre su desarrollo, habilidades y noticias.

Legend of Zelda tiene una larga trayectoria, desde que se le dio vida en 1986, a cargo principalmente de **Shigeru Miyamoto**. La historia mítica describe las aventuras de Link, quien debe enfrentar peligros y resolver acertijos para ayudar a la Princesa Zelda y salvar su hogar. Desde entonces, el título se convirtió en un éxito rotundo y en **una franquicia emblemática de Nintendo**.

Y la firma japonesa, al parecer, no se ha cansado de hacer juegos que ya son conocidos o, mejor dicho, de personajes ya conocidos. Lo que genera para algunos una sensación repetitiva, pero que en el fondo apela a la nostalgia de muchos de nosotros que disfrutamos de recorrer esos mundos ya conocidos una y otra vez.

Sumemos a esto, además, que Nintendo ha acertado bastante con sus últimos juegos para Wii U, por lo que su estrategia comercial parece estar por fin rindiendo frutos. Y, en este caso, teniendonos a la espera de un título llamado a ser un juegazo.

Este nuevo título de la compañía nipona será un juego de mundo abierto, que nos permitirá determinar nuestros propios rumbos, **todo en compañía de Epona**.

En el último tráiler del título evidenciamos un cambio significativo gráficamente, puliéndolo en todo sentido, al más puro estilo de la consola de sobremesa de Nintendo. Se apunta también a estrujar al máximo el uso del Game Pad. Además, vemos a un enchulado Link que luce más joven y muestra nuevas habilidades y retoques.

Además, en el pasado Games Awards fuimos testigos de un gameplay de Legend of Zelda que nos permitió ver las concesiones del juego. La demostración la jugó **Eiji Aonuma** en presencia de Miyamoto y al comenzar el video se puede apreciar a Link en la cima de un acantilado. Además, vemos cómo se puede marcar el objetivo y así poder llegar hasta él.

En esta demostración Aonuma marca una torre como tal y podemos ver cómo la pantalla del Game Pad se transforma en el mapa de la zona, marcándonos el camino hasta la torre, donde puedes hacer zoom o disminuir la vista pudiendo divisar el gran contenido del mapa.

Si bien no mucho más se ha mencionado del juego, Aonuma sí lanzó un par de ideas interesantes, **como el hecho de que el juego tomará algunas cosas de Hyrule Warriors**.

"Algo que me dejó una gran impresión de ese juego es cómo los jefes pueden moverse por el mapa mientras luchas contra ellos. Por ejemplo, puedes tener a un jefe que comienza dirigiéndose hacia tu fortaleza, así que atacarás y lo seguirás", explicó el japonés.

Y agregó que "esto es algo que no ves en un juego de Zelda porque usualmente los jefes están dentro de espacios cerrados, así que esta mecánica se siente fresca. También funcionaría muy bien en un mundo grande, que es lo que estamos planeando para el próximo Zelda. Será un mundo realmente abierto así que este es el tipo de gameplay el que quisieramos incorporar".

Creo, en lo personal, que los títulos de Zelda son una poesía en su narrativa y exquisitos tanto en términos de aventuras como de acción. Algo que este título promete regalarnos... y de sobra.



NO MAN'S SKY

LA FRONTERA FINAL

El arribo del juego de Hello Games a PS4 es señal de que la exploración, aquí en un profundo universo procedural, es casi una necesidad humana... aún en los videojuegos.

Jorge Rodríguez Martínez
#KEKOELFREAK

Este es un juego con un universo jugable tan grande que deberás creer en la reencarnación para poder completarlo al 100%. **En serio, es enorme.**

Hello Games decidió rendir un homenaje a ese primigenio y vectorial Elite de los 80 y sacarse de la manga un diseño de mundos que en gran parte depende del diseño procedural, por lo que **será un algoritmo el que mapeará nuestra aventura** sobre texturas y modelos animados prediseñados.

Como si la ambientación no fuera suficiente sci-fi, también la meten en los engranajes del juego. Y creo que esa es la grandeza del título, apuntar a la frontera final, a esos lugares donde nunca un hombre ha puesto un pie.

Para jugar y disfrutar de No Man's Sky va a ser necesario estar poseído por el espíritu de la exploración, porque esto no es un Rogue Squadron, ni siquera un EVE Online... esto es pasear por el placer de pasear y de descubrir que posibles cosas puedes hacer. **Si perdiste meses y meses en Skyrim haciendo nada, éste será tu juego**.

En primer lugar está lo evidente, la exploración espacial a bordo de nuestra nave, pudiendo evadir o arrasar con cinturones de asteroides para seguir implacables por nuestra carta de navegación. Pero eso es sólo... ¿el comienzo? Depende de qué sea primero, el huevo o la gallina.

Porque también podemos iniciar el juego desde la superficie de un planeta. O recorrer sus extensiones de agua, donde podremos craftear materiales para mejorar nuestra nave, el traje espacial o una multiherramienta que, de paso, nos permitirá realizar tareas de reparación, de explotación minera de los yacimientos que encontremos a lo largo del universo o de defensa frente a una vistosa y variadísima fauna que poblará cada uno de los planetas que vayamos descubriendo. Fauna que puede ser agresiva entre sí, distinta en su desarrollo evolutivo entre planetas y a la que podremos registrar fotográficamente como si fueramos agentes espaciales del National Geographic.

Y, como si no fuera suficiente, **nos vamos a encontrar con planetas del tamaño de La Tierra**. Sólo imaginen eso... y ahora traten de imaginar el desafío casi absurdo de explorar una galaxia tan grande, con planetas de ese tamaño y cada de uno de ellos con una diversidad geográfica única e irrepetible... e intentar hacer funcionar un modo multijugador tal como lo conocemos.

Clave en la idea de los diseñadores es poder transmitirnos esa sensación de pequeño punto azúl pálido en medio de la nada que describía **Carl Sagan**, de inmensidad de espacio y aún mayor limitación del tiempo al realizar viajes para nuestra insignificante escala humana como mostraba **Interestelar**, aunque podamos usar velocidad warp o portales dimensionales como los de **Stargate** para movernos más rápido.

Será **el hombre contra el espacio** y nuestro mayor enemigo será la incertidumbre.

No esperen un modo campaña con detallada historia. En el corazón de su creador, No Man's Sky nos quiere arrastrar a esas **fantasías de infancia** donde soñábamos con ser astronautas, surcar a la velocidad de la luz el infinito espacio, ir a mundos desconocidos y deslumbrarnos con parajes sorprendentes.

Así que cuando se enfrenten a este raro experimento, que ha sobrevivido a una muy terrestre inundación del edificio donde originalmente se ubicaba el estudio, no piensen en las motivaciones del personaje, el orígen de la flota espacial o quiénes pusieron los portales en cada planeta. Sólo dejen que el niño interior los guíe a surcar los rincones procedurales del profundo espacio.



QUANTUM BREAK

UNA APUESTA ORIGINAL

Remedy prepara con mucho secretismo este título, uno de los grandes exclusivos de Xbox One para este año y que profundizará las mecánicas de Alan Wake o Max Payne.

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL

Desde la presentación de Quantum Break, en aquel debut en sociedad de Xbox One hace dos años, hemos tenido muy poca información oficial de este juego, aunque eso no ha impedido que el "hype" que genera siga siendo enorme.

Y la verdad es que, después de la decepción que tuvimos en el pasado **E3** de Los Ángeles, por el revuelvo que causó el que no mostraran videos con gameplay y se limitaran a un simple par de imágenes, lo que sí pudimos ver durante la **Gamescom** de Alemania, unos meses después, al menos nos dejó con un mejor sabor de boca.

En la ocasión, pudimos ver un video de 8 minutos, con bastante de la jugabilidad que se supone tendrá este título de Remedy y que, como decíamos, **nos dejó un poco más tranquilos** de cara a lo que parece ser su inminente lanzamiento durante el año.

Y es que, aunque pareciera ser otro shooter en tercera persona, sugiere que tendrá mucho más contenido y desarrollo que **Alan Wake** y **Max Payne**, dos de los títulos que llevan la firma de Remedy y con los cuales parece compartir ese aura cinematográfico.

Para conocer un poco más la historia del juego, podemos contar que **Jack Joyce**, el protagonista de Quantum Break, tras un experimento fallido tiene la habilidad de manipular el tiempo. En su aventura tendrá que enfrentarse a la corporación Monarch Solutions, quienes serán los villanos del juego y de los que aún no se conoce mucho. Este sería el hilo del juego, que según sus creadores será importantísimo.

Los efectos visuales, luces y partículas en el aire destacan en el gameplay mostrado en Gamescom. Gracias a él podemos confirmar que **Quantum Break tiene unos gráficos increíbles** y que presenta mecánicas interesantes que lo convierten en un juego de compra obligatoria si queremos probar y ser dueño de uno de los pocos títulos que, al menos en el papel, muestra actualmente innovación y originalidad.

¿Y LA SERIE?

El director creativo del juego, **Sam Lake**, explica la experiencia y la relación que tendrá la serie de televisión con el videojuego.

"La idea de que estén unidas, es que tengas la experiencia de entretenimiento más profunda y estamos trabajando para tener el ritmo de una serie de televisión. A medida de que juegues un capítulo irás tomando decisiones en el camino, y una vez que llegues al final, desbloquearemos un episodio de la serie", agrega Lake. Esto porque al comprar el juego, también compraremos la primera temporada de la serie.

El jugador tendrá entonces la libertad de elegir si desea saltarse el episodio de la serie y continuar el juego o dejar para ver después el episodio de la serie.

NUEVOS ACTORES

Shawn Ashmore y **Dominic Monaghan**, conocidos por interpretar a Iceman en X men: Future Past Days, y Merry Brandigamo en El Señor de los Anillos, han sido confirmados como los últimos actores que estarán presentes en el equipo de Quantum Break. Incluso, ya pudimos ver una foto de estos dos actores de Hollywood llevando el traje de captura de movimientos utilizado para recrear a los personajes de videojuegos. Aún no se confirma, eso sí, el papel que tendrán en el juego o si estarán presentes en la serie.

Por todo lo anterior, podemos decir que estamos ante una interesante historia de acción en tercera persona, innovadora y con el sello de Remedy. Veremos después de su lanzamiento si se convierte en un éxito y en un indispensable para el nuevo catálogo de este año en Xbox One. Nos la jugamos que sí.



BATMAN: ARKHAM KNIGHT

EL FINAL DE LA SAGA

Rocksteady Games, creador de Asylum y City, desea cerrar con broche de oro la serie y apuntan a traer un juego más ambicioso, más grande... ¿y también más dramático?

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

Seamos claros: la última entrega de un juego de Batman, **Arkham Origins**, no estuvo a la altura de sus dos predecesores (Asylum y City). Y eso tiene una clara explicación: **a cargo del título estuvo Warner Bros Games Montreal y no Rocksteady Games**.

De allí que la próxima entrega del héroe enmascarado, **Arkham Knight**, cuyo lanzamiento está fijado para junio, sea esperado con tantas ansias por los fans de la saga.

¿Por qué Rocksteady no hizo el tercer juego? Claramente por una situación comercial, pues el estudio quería tiempo para desarrollar el título y Warner Bros quería explotar al máximo a Batman. El resultado fue un juego decente, pero que no aportó nada al universo de Arkham.

Esta vez será distinto, partiendo por el hecho de que nunca Rocksteady había tenido tanto tiempo para desarrollar un juego de la saga, lo que les ha permitido elaborar **un mapeado cinco veces más grande que en los juegos anteriores**, lo que busca permitirnos utilizar ese amplio entorno para sacar algunas ventajas.

¿Y cómo? De partida, con esos conocidos aparatos que nos facilitan la vida, como el gancho o el traje a la medida, pero sobre todo con una poderosa máquina que ocupará un rol central en la historia: **el Batimóvil**.

Sus creadores han establecido que el vehículo será casi un personaje propio dentro del juego, pues no sólo nos permitirá movernos rápidamente por el enorme mapa, **sino que incluso se podrá manejar de forma remota**, para que haga tareas distintas a las que estamos realizando o venga por nosotros para cumplir alguna misión.

Sus creadores, incluso, han lanzado la idea de que tengamos que resolver puzles dentro del juego que involucren a Batman y su coche, ya sea actuando juntos o por separado. Y no olvidemos que el vehículo vendrá equipado con un arsenal que **haría lucir al Auto Fantástico como un auto chino**.

Otro punto clave para los creadores ha sido el diseño de Batman, considerando su paso a la nueva generación, con todo lo que eso implica en términos de potencia gráfica. Rocksteady es conocido por su atención a los detalles y algo de eso hemos podido ver en las imágenes del nuevo espantapájaros. Por eso, afirman que **están intentando darle un aire aún más realista tanto al héroe como a los villanos** que veremos en el juego.

Por cierto, no podemos esperar que el juego tenga sino el mismo aire oscuro y algo pesimista de sus versiones previas y que, claro, tanto nos atrae. El juego será de noche, las calles de Ciudad Gótica estarán apenas iluminadas por el neón y será allí donde tendremos que utilizar todas nuestras habilidades para detener a nuestros enemigos, partiendo por el Espantapájaros, pero junto a otros como **El Pingüino**, **Dos Caras** o **Harley Quinn**.

Y ojo, que en la edición coleccionista se incluirá una estatua del héroe enmascarado con una leyenda que suena a epitafio y que muchos han interpretado como un anticipo de **la muerte de Batman en el juego**.

¿Será cierto? Al menos una cosa es segura: **Rocksteady dará por finalizada la saga Arkham con este título** (*eso es lo que dicen ellos, aunque con los distribuidores nunca se sabe*) y no sería extraño que deseen terminarla con un final intenso y dramático.

Lo cierto es que el gancho está lanzado y que somos muchos los que ya tenemos en nuestra lista de compras este título, que tendrá como aditivo extra el que sólo está siendo desarrollado para PC y las nuevas consolas, Xbox One y PlayStation 4. El salto gráfico está garantizado.



HALO 5: GUARDIANS

UNA SAGA PROBADA

En un año algo flojo en términos de exclusivos, este título de 343 Industries llegará para subirle el listón al catálogo de Xbox One, con nuevas mecánicas y gráficos de punta.

Andrea Sánchez
#EIDRELLE

Con el inicio de año se alista el catálogo de los juegos más esperados para el 2015 y entre estos brilla **Halo 5: Guardians**, el nuevo título de 343 Industries para Xbox One y del cual les contaremos en qué está su desarrollo y qué impresión nos dejó su beta.

Halo es de esos títulos que deja a todos inmersos, debido a que no es un shooter cualquiera, sino que además tiene una historia realmente interesante que se agradece.

Esto es parte de las razones que explican un éxito que ha sido clave para Microsoft, que primero con Bungie Studios y luego con 343 Industries plasmó una saga emblemática para Xbox.

Recordemos que esta gran franquicia suma casi 15 años formando parte de la historia de los videojuegos, de los cuales existen 9 títulos de Halo ya lanzados, además de los spinoffs de turno.

Por eso, existe una tropa de fanáticos que espera con ansias el próximo Halo 5, que nos presenta el retorno del **Jefe Maestro**, aunque se anuncia que se presentará un nuevo personaje, llamado **Spartan Locke**, quien tendrá la misión de encontrar al Master Chief y resolver el misterio que aterroriza a la galaxia en torno a una ola de inesperados ataques que han puesto fin a la frágil paz que habíamos conquistado.

Eso es, por ahora, de lo poco que se conoce en torno a la campaña de Halo 5, aunque sus desarrolladores han afirmado que vendrá recargada de mejoras gráficas y nos advierten que esperemos ver más de alguna sorpresa.

BETA MULTIJUGADOR

Hace unos días terminamos de probar la beta, que en general ha dejado impresiones bastante positivas y dentro de las cuales se destacan las habilidades que tendrá nuestro personaje.

Una de ellas es el **"impulso"**, que permitirá a nuestro protagonista moverse y recorrer una distancia extra. Otra es el **"ground pound"** que nos permitirá realizar ataques cuerpo a cuerpo en el aire y nos ayudará a evadir.

Otra cosa importante que vimos es que los perks y las ayudas han desaparecido del título, aunque de seguro serán reemplazados o tendremos nuevas opciones.

Se incluyó, además, un nuevo modo de juego que será conocido como **"Break Out"** y consistirá en formar un equipo de 4 integrantes, sin apoyo táctico ni reapariciones. Junto con eso, habrá un nuevo sistema de radar que nos señalizará las armas importantes de la partida, mientras que también se habla de realizar mejoras en la comunicación in-game.

Por si no lo saben, podrán retransmitirse las partidas, pudiendo mover, acelerar, parar o poner en cámara lenta la acción, con lo que 343 Industries busca potenciar el campo competitivo.

En todo caso, a casi un año de su lanzamiento, todavía queda mucho por pulir y así lo confirmó 343, que en todo caso se mostró feliz de poder lanzar una beta pública con tanta anticipación.

El titulo que aun no tiene fecha de salida definida, sí es seguro que llegará en los últimos meses de este 2015, con la responsabilidad de estar a la altura en un año, al menos por ahora, algo flojo en lanzamientos exclusivos para Xbox One.

En todo caso, Halo tiene una veteranía en el rubro de los shooters, su legado está forjado y se podría decir que casi asegurado. Y, en ese marco, **Guardians es un paso más allá**, mostrando un salto gráfico lógico y una interesante estabilidad en Xbox One, considerando que sólo hemos visto una beta. Los fans de la saga pueden estar tranquilos... aunque, de seguro, contando los días.



THE WITCHER 3: WILD HUNT

LA JOYA DE POLONIA

Con esta saga, el estudio polaco CD Projekt Red puso a su país en el centro del mundo videojueguil con miras a este año, donde lo nuevo de Geralt de Rivia apunta a GOTY.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

Hace tres años, durante una visita a Polonia, el primer ministro de ese país, **Donald Tusk**, decidió regalarle al presidente de Estados Unidos, algo que representara los nuevos aires de su economía. Y no encontró nada mejor que entregarle una copia de un videojuego (*un videojuegazo es lo más adecuado*) llamado **The Witcher 2: Assassins of Kings**. Un título que la rompió en PC y Xbox 360.

Quizás Obama, en algún rato de ocio, decidió vestirse de **Geralt de Rivia** y salir a explorar los bosques mientras le hacía frente a todo tipo de enemigos... o tal vez salió a conquistar chicas cual Casanova aprovechando la historia adulta del juego regalado.

Lo cierto es que, a mediados del año pasado, el mandatario estadounidense volvió a visitar Polonia y en pleno discurso oficial no sólo recordó el gesto de Tusk, sino que puso a CD Projekt Red como un "gran ejemplo" de cómo Polonia participa en la economía global. De paso, **reconocía la importancia de la industria de los videojuegos**.

Lo cierto es que, hoy por hoy, el estudio es la punta de lanza de un país que ha visto multiplicarse los estudios y es así como tenemos a **Epic Games Poland** (Gears of War: Judgment), **Techland** (Dying Light) o **The Farm 51** (Painkiller). Todos siguiendo la estela de una empresa que, además, rescató parte de la cultura polaca con The Witcher, al popularizar en todo el mundo la obra del autor **Andrzej Sapkowski**.

Y es que The Witcher le dejó la vara alta al resto de los RPG occidentales, pues si bien no tenía un mundo tan abierto como el de **Skyrim**, trapea el piso con el juego de Bethesda en términos de historia... y, por cierto, tiene un nivel gráfico igual de alto, pero sin la friolera de bugs que acompañaron por meses a dicho juego.

Por ello, los amantes del buen rol esperamos con ansias su tercera entrega, **que llegará en exclusiva a la nueva generación de consolas y al PC**, lo que garantiza que los polacos no se guardarán nada en términos gráficos.

De hecho, CD Projekt ya ha retrasado en dos ocasiones el juego, aludiendo a que el mapeado esta vez es varias veces más grande que en sus versiones anteriores y que, por ello, el estudio ha tenido que redoblar esfuerzos para que salga todo en orden desde el primer día.

The Witcher 3: Wild Hunt se esperaba para febrero, pero hace unas semanas fue retrasado hasta mayo. Eso sí, el estudio aclaró que el juego está terminado y que la decisión no pasó por agregarle o restarle contenido, sino que por pulir el código lo suficiente para que, desde el día uno, la experiencia sea lo más fluida posible en todas las plataformas.

Por cierto, la decisión no nos gustó de inmediato, pero viendo los desastres en lanzamientos como **DriveClub**, **Master Chief Collection** o **Assassin's Creed Unity**, vale la pena esperar un poco y evitarse malos ratos en los primeros días del juego.

Otro asunto confirmado en estos últimos días es que el juego no será traducido con voces al español, aunque sí llegará traducido al español. El estudio explicó que la decisión pasó por la falta de rentabilidad de traducir el juego a otros idiomas que no fueran el inglés. Una decisión, en todo caso, que no me molesta para nada y que, por el contrario, agradezco.

No hemos querido reiterar aquí aspectos ya comentados en la revista, en torno a la rica historia o el nivel gráfico que presentará el juego, pero sí advertirles sobre esto último que si quieren jugarlo en PC vayan pensando en invertir en su tarro, porque los requerimientos del juego serán bastante altos, como ha sido la tónica de la saga.



LOS OTROS MÁS ESPERADOS

UN AÑO QUE PROMETE

Después de un 2014 algo flojo en cuanto a novedades, los meses próximos nos deparan varios títulos que asoman imperdibles. Ojalá no nos defrauden.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

En las páginas anteriores, pudimos echar un vistazo al estado actual de algunos de los juegos más esperados para este año y que verán la luz a partir del segundo trimestre del año. Por cierto, juegos como **Evolve**, **Bloodborne**, **The Order: 1886** o **Battlefield: Hardline** están en nuestro radar, pero los tenemos a la vuelta de la esquina y, como se imaginarán, ya estamos preparando sendos artículos en torno a cada uno de ellos.

Pero los juegos que hemos detallado obviamente que no son los únicos a los que deseamos tener ya en nuestras manos. Uno de los más importantes y controvertidos será **Ryse of the Tomb Raider**, que parece cada vez más encaminado a convertirse en un juego exclusivo de Xbox y PC. Esto porque Microsoft confirmó hace unos días que ellos publicarán el juego de Crystal Dynamics, sin dar más pistas de lo que eso significa.

Agregaron que la idea es que el juego tenga un rumbo similar al de Dead Rising 3, por lo que su salida en PC podría tardar incluso hasta avanzado el 2016.

La nueva guerra de exclusivos third party parece comenzar a profundizarse, pues en diciembre pasado ya supimos que el próximo **Street Fighter 5** será exclusivo de PlayStation 4 en consolas, también con una versión para ordenadores.

Capcom ha prometido que, tras el acuerdo con Sony, esperan reimpulsar la mítica franquicia en un año donde la pelea será ardua, pues otro de los títulos más esperados del año es **Mortal Kombat X**, cuyo lanzamiento ya tiene una fecha: 14 de abril.

Otro estudio que ha prometido cosas este año, aunque a estas alturas poco crédito le queda, es Ubisoft, que tras los decepcionantes lanzamientos de títulos como Watch Dogs, The Crew o sus dos Assassin's Creed, espera recuperar fuerzas con **Tom Clancy's: The Division**.

Un título del que se ha hablado muy poco en estos últimos meses, pero que tiene una pintaza en cada tráiler que saca. Ahora bien, ¿podemos confiar en los videos que nos muestra Ubisoft? Lo siento, pero yo lo dudo.

The Division nos situará en un mundo post pandémico donde tendremos que evitar el colapso de la sociedad a través de unidades especializadas y reducidas. Será, al parecer, otra de las mecánicas que predominará a lo largo de este 2015.

Esto de formar escuadrones lo veremos en Evolve, en Battlefield, incluso en el DLC Heists que lanzará Grand Theft Auto V, pero también en otro juego con el nombre del célebre escritor estadounidense fallecido en 2013 y que, por cierto, también llevará la firma de Ubisoft.

Hablo de **Tom Clancy's Rainbox Six: Siege**, donde se desarrollará el tema del contraterrorismo y que tendrá un componente estratégico clave. De nuevo, Ubisoft se ha mantenido cauteloso a la hora de entregar nueva información y no nos extrañaría que alguno de los dos títulos fuera postergado finalmente hasta el 2016.

Algo que esperamos no ocurra con otro título que tocará el tema de los shooters y escuadrones, pero desde un ángulo totalmente opuesto: **Splatoon**. Se trata, por si no lo conoces, de un título exclusivo de Wii U que nos hará participar en batallas épicas, en las cuales iremos equipados con un rifle que lanzará... pintura.

Sí, puede sonar infantil, pero hablamos de Nintendo aquí. ¿O iban a esperar un FPS tipo Call of Duty con el sello de la Gran N? Eso sí, este título promete traer una brisa de aire fresco al género, con partidas ágiles y divertidas.

¿Más juegos a la lista? Claro. Imposible no mencionar el enigmático **Inside**, un indie creado por PlayDead, los mismos detrás del juegazo Limbo y que compartirá su ambientación oscura. El juego fue presentado en la E3 pasada como exclusivo de Xbox One en consolas (saldrá también en PC), pero el organismo calificador europeo, PEGI, también lo listó para PlayStation 4, así que un lanzamiento en una fecha posterior parece segura.

Si hablamos de indies, otro que nos llama la atención es **Everybody's Gone to the Rapture**, desarrollado en conjunto por The Chinese Room (creadores de juegazos como Amnesia o Dear Esther) y Santa Monica (God od War), para ser lanzado en exclusiva para PS4. Un juego que, de hecho, será una secuela espiritual de Dear Esther, pero más interactivo.

Como ven, títulos para todos los gustos de cara a un 2015 que asoma como bendito para los gamers y debería tener varios candidatos a juego del año. Bien por nosotros.





Dying Light

TÉMELE A LA NOCHE

El estudio polaco Techland nos ha prometido una experiencia de nueva generación y, en los papeles, este título que mezcla zombies y parkour tiene toda la pinta de que lo será.

Ignacio Ramírez
#MUMEI

Harran, ciudad aislada del resto del mundo por causa de una propagación zombie, será nuestro patio de juegos, el cual promete hacernos rezar para que no llegue la noche.

¿Llegaron los zombies a Minecraft? ¿Otro juego de zombie más? Bueno, **Techland**, el equipo polaco tras el Dead Island original promete que no, **así que mejor vamos a ver un poco de lo que Dying Light tiene para ofrecernos**.

Es hora de encarnar a un agente especial con la terrible misión de visitar Harran, ciudad cuya mayoría de habitantes se unió a la moda de ser... ¡zombies! Por este motivo, la población está en cuarentena por orden de las aterradas autoridades.

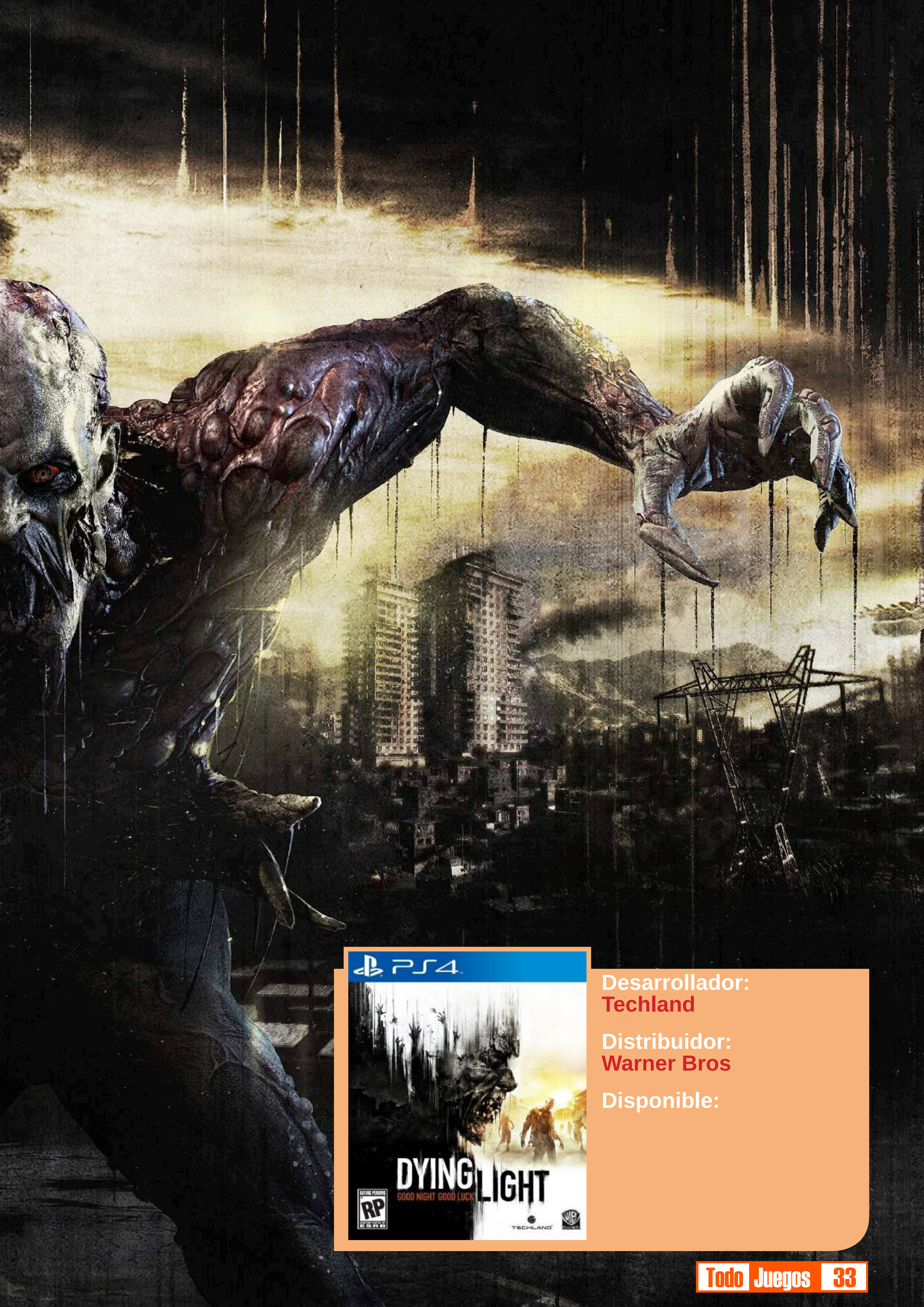
Y será así que, como todo protagonista de videojuegos de zombies, **nuestra suerte no será de las mejores** y nada más llegar a la ciudad sufriremos algunas complicaciones de las cuales saldremos con la ayuda de un grupo de supervivientes que tienen como base un edificio gigantesco apodado como "La Torre".

Esto, por cierto, hará más fácil el intégrarnos e infíltranos entre sus filas mientras estamos cumpliendo el objetivo que nos fue encomendado.

Estamos en presencia de un juego en primera persona de mundo abierto **cuya principal característica de movimiento es la posibilidad de hacer parkour.**

Como se imaginarán, las calles de la ciudad estarán llenas de zombies, que era lo más obvio, para obligarnos a movernos a través de ella sin correr riesgos o haciendo lo que menos riesgo conlleva en una situación como esa: saltar moviéndonos a través de los tejados.

Como pueden anticipar, dominar el parkour será esen-



Desarrollador:
Techland

Distribuidor:
Warner Bros

Disponible:

cial tanto para movernos sin que nos vean los no muertos como para poder escapar en caso de que sí lo hagan.

¿Pero qué pasa si nos acorralan? Habrá que defendernos, ¿no? Para nuestro alivio, el juego contará con una gran variedad de armamento, que estará clasificado según un código de colores que nos refleja su calidad.

Como ocurría en Dead Island, **tendremos un completo sistema de artesanía** que nos dará la posibilidad de crear todo tipo de objetos para defendernos, utilizando aquellos materiales que recojamos mientras recorremos las calles de Harran.

Tampoco podemos abusar demasiado de ellos, ya que todos los objetos tendrán una durabilidad de usos limitados, al igual que el número de veces que será posible repararlas. Esto será algo que nos obligará constantemente a buscar nuevos objetos con qué defendernos.

Otro punto que llama la atención del juego es su componente rolero, pues durante nuestras peripecias tendremos que desarrollar tres arboles de habilidades distintos: **agilidad**, **supervivencia** y **potencia**.

Lo llamativo es que para desarrollar cada una tendremos que hacer cosas distintas, como correr practicando parkour para la de agilidad, cumplir tanto con las misiones principales como secundarias para la de supervivencia y luchar o matar zombies para la de potencia. Así, dependiendo de qué sea lo que más hagamos en el transcurso del juego, eso se verá también reflejado en el desarrollo de nuestro personaje.

Lo más llamativo a simple vista del título de Techland es **su ciclo de día y de noche**, con el que el estudio promete volvernos paranoicos nada más observar los tenues rayos del atardecer en el horizonte y ver cómo el terror se apodera de nosotros una vez que el sol decide abandonarnos.

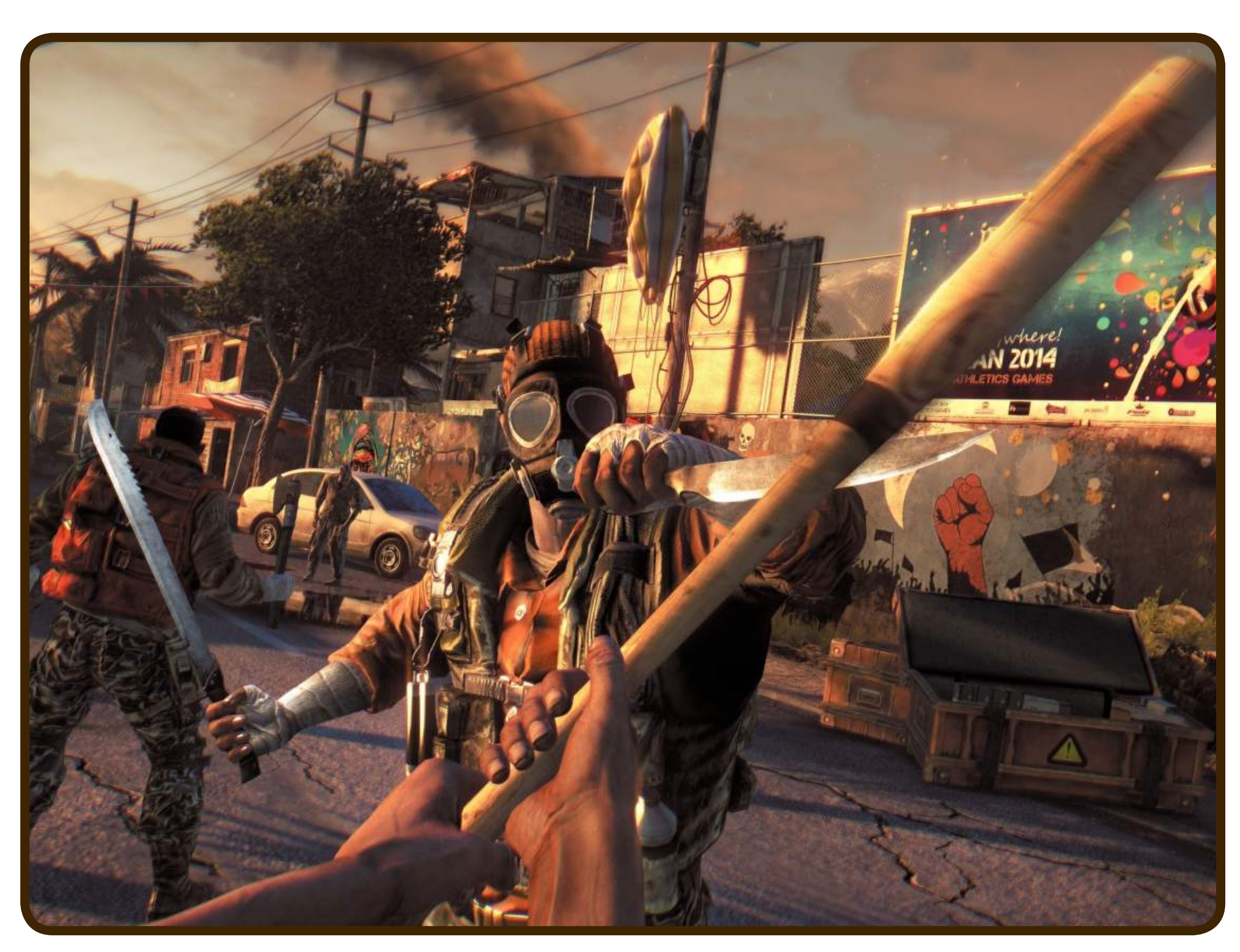
El motivo de esta psicótica situación es el ver cómo los zombies pasar de ser torpes y lentos durante el día a los más aterradores y violentos que nos tocará enfrentar una vez nos encontremos bajo el techo de la noche.

Debido a esto, siempre estaremos mirando al cielo para tener controlado cuánto de sol nos queda y así poder buscarnos un refugio en el cual pasar la noche tranquilamente y a salvo.

Eso sí, si queremos ser más hardcore e intentar sobrevivir sin dormir, **no está de más decir que durante las horas de oscuridad los puntos de experiencia que recibiremos se duplicarán**, aunque ya están avisados que estos momentos son realmente tensos y están muy bien conseguidos, por lo que no está demás prepararse para correr, saltar y tre-







par por sus vidas tan pronto como vean caer la noche sobre ustedes en un mal sitio.

En cuanto al desarrollo de misiones, por lo que pudimos observar a simple vista, no cuentan con un diseño muy elaborado ni original y, aparentemente, la mayoría no dista mucho más de consistir de ir del punto A al punto B y hacer algo (por así decirlo). Por lo cual sólo quedaría probar el juego completo para realmente ver si el complejo de recadero no se deja sentir gracias al entorno que nos rodea.

Gráficamente estamos ante un título bastante potente, que deja bien parado el concepto de "next gen".

El apartado visual promete bastante, tanto en efectos de luces como de partículas y sombreados. El juego promete, gracias a sus gráficos y sumado al apartado jugable del parkour, que la sensación de vértigo y adrenalina siempre estará presente con nosotros y dejándose sentir de una manera muy fácil.

"Una auténtica experiencia zombi de nueva generación". Esa es la promesa de Techland y no sólo con su apartado gráfico (*el cual queda claro a simple vista que cumplirá*), sino también con su jugabilidad, con la cual apuntan a diferenciarse lo suficiente de cualquier título de no muertos que hayamos visto hasta la fecha y no ser simplemente "otro juego de zombis".

La mezcla de parkour, mundo abierto, rol y zombis es atrayente, mientras que añadidos como el ciclo de día y noche no hacen más que sumar a **un conjunto muy sólido** que si bien poco tiene de innovador, resulta muy cautivante para muchos.

Como último incentivo, se le suma el multijugador, del cual Techland no ha soltado mucho por ahora.

EL BAILE DE LOS QUE SOBRAN

Solemos en este ránking elegir a los diez más destacados de algún género o plataforma, pero esta vez haremos lo contrario y entregaremos nuestros propios Premios Frambuesa.

Jorge Maltrain Macho
#MALTRAIN

En el cine, hay varios premios que año a año concentran todas las portadas, partiendo por los Oscar o los Globos de Oro, pero sin olvidar a los odiados **Premios Razzie** (Frambuesa) que "destaca" a lo peor de la industria gringa.

Pues bien, para no ser menos, también nosotros elegiremos a lo peor del año. Les aclaro que, por sanidad mental y porque nuestro tiempo es demasiado valioso como para perderlo en estas bazofias, no tuvimos el coraje para probar todos los elegidos, pero sí recogimos opiniones suficientes como para que cada título tenga merecimientos de sobra para estar dentro de la lista.

Otra aclaración es que no esperen ver en esta lista algunos de los tantos juegos que a más de uno decepcionó, como pudiera ser el caso de algún Assassin's Creed, pues en esos casos se trata más de una suerte de desencanto producto del hype más que una muestra de la calidad final del producto.

Ojalá, en todo caso, que el próximo año, cuando hagamos esta misma lista a estas alturas del 2016, sea mucho más complicado hacer esta elección, porque esta vez candidatos había de sobra.

Rambo: The Videogame



01

Como diría el jurado francés de MasterChef, este juego de **Reef Entertainment** es una “miegda” de principio a fin. De hecho, ya en sus primeros tráilers se podía observar que los gráficos eran casi de PS2 y que le haría un flaco favor a la popular franquicia. Un sistema de disparos desastroso, repetitivo, impreciso... un desastre total y nuestro merecido número uno.

Basement Crawl



02

Este juego indie lanzado allá por marzo para PS4 es tan, pero tan malo, que la gente de **Bloober Team** salió a pedir disculpas y prometió rehacer el juego desde cero para lanzarlo este año. Un pobre clon de Bomberman.

Sonic Boom



03

Lo realizó un estudio nuevo, **Big Red Button**, y vaya pésima forma de debutar. Un título que debe ser lo peor de Wii U, con gráficos horribles, un diseño de básica y una jugabilidad más simple que la tabla del uno.



Spider-Man 2



04

Muy mediocre juego de **Beenox**, que ya se basaba en una película reguleque. Lo que agrava la falta del estudio, no obstante, es que este era su sexto juego del héroe... ¡y siguen sin sacar uno sólo a su altura!

Transformers



05

La última película de esta franquicia es favorita en los Razzie y, para no ser menos, Rise of the Dark Spark no se quedó atrás. El título de Edge of Reality es un flojo intento de vendernos un título de acción sin chispa, aburrido de jugar y con gráficos más que decepcionantes.

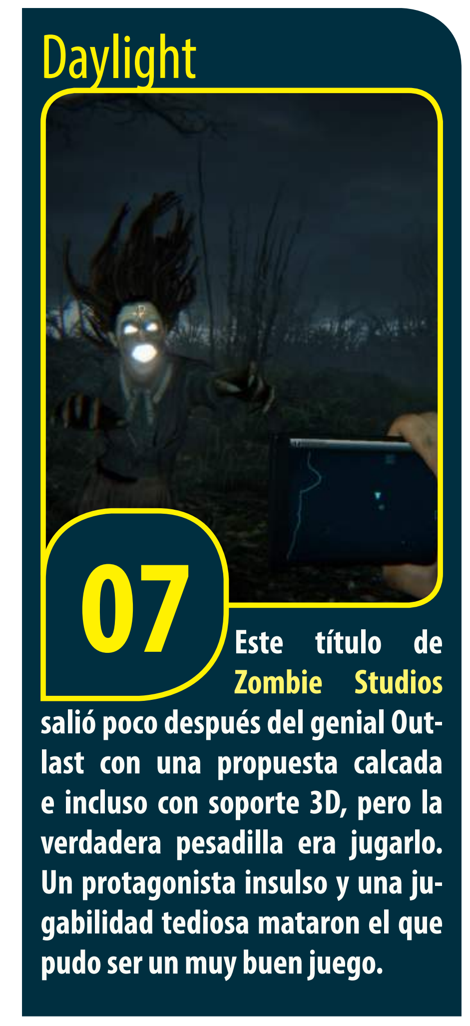
Black Soul



06

Una mala copia. Así se puede definir este título de Xenios Vision, que intentó capturar la esencia de aquellas joyas del survival horror que fueron Silent Hill y Resident Evil, pero nos terminó entregando un producto aburrido, poco creativo y que no asusta a nadie.

Daylight



07

Este título de Zombie Studios salió poco después del genial Outlast con una propuesta calcada e incluso con soporte 3D, pero la verdadera pesadilla era jugarlo. Un protagonista insulso y una jugabilidad tediosa mataron el que pudo ser un muy buen juego.

Rekoil



08

En qué habrá estado pensando la gente de Plastic Piranha cuando sacó este shooter multijugador lleno de bugs, con gráficos añejos (algo imperdonable en un FPS) y con un poco equilibrado sistema de armas. ¿Resultado? Hoy en sus servidores penan las ánimas.

Pitty Squad



09

Es penoso tener que criticar a un juego clásico como éste por su look añejo, pero el problema es que si System 3 pensaba venderlo en consolas actuales lo mínimo que se pedía era un port con gráficos mejorados y que le hiciera honor al original. No fue el caso...

The Legend of Korra



10

Extraño. ¿Cómo se puede explicar que Platinum Games saque un juegazo como Bayonetta 2 y, sólo semanas después, un bodrio como éste? Un título que generó mucha expectativa, por el habitual buen hacer del estudio, pero que terminó siendo malo y aburrido.


facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo
Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES
EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS



GRIM FANDANGO

TÓCALA DE NUEVO, MANNY

Fans de la aventura gráfica, de pie para recibir al decano, al ilustre e injustamente olvidado encargado de apagar la luz y cerrar la puerta de la edad de oro de LucasArts.

Jorge Rodríguez Martínez
#KEKOELFREAK



El evento del año 2015 para todos aquellos gamers de la vieja escuela, amantes de las aventuras gráficas que disfrutaron con el canto de cisne de la otrora gloriosa LucasArts, se llama Grim Fandango Remastered y es necesario poner en perspectiva el título para entender su trascendencia.

Las aventuras gráficas eran grito y plata en el pequeño mercado del PC. La resolución de puzles lógicos para ir avanzando en intrincadas, fantásticas y divertidas historias a golpe de exploración pixel por pixel, en aquellos viejos monitores VGA, permitió la consagración en la industria de nombres tan relevantes ahora como los del matrimonio Williams, Brian Moriarty, Ron Gilbert o el mismísimo fundador del estudio Double Fine, mi admirado Tim Schafer.

Vender 200 mil copias a inicios de los 90' era un exitazo en esas máquinas cuya principal función era ser una herramienta productiva. Por supuesto que, por lo mismo, la temática y mecánicas de los juegos distaba mucho de lo exhibido por esos años en consolas. Mientras allá reinaban los plataformas, a este lado de la vereda se alzaban los más extravagantes simuladores, complejos RPGs sin gráficos vistosos y, por supuesto, aventuras gráficas.

Pero llegaron las 3D y eso fue como la invención del cine a color para el género.

Los publishers empezaron a forzar a los estudios especializados a dar el salto al entorno de moda, que favorecía mucho la espectacularidad y la acción, pero que no hizo nada bien a un género que era en esencia reflexión, pausa y contemplación. Súmenle a eso que el control con cámaras fijas en entornos 3d estaba en pañales y aún no existían los mandos con dos análogos, ganándose la experiencia al teclado el poco amistoso sobrenombre de "controles de tanque".

En ese contexto sale a la venta el ambicioso Grim Fandango, el título llamado a ser la obra consagratoria de la carrera del señorón Schafer. Una producción carísima para los estándares de la época, que rápidamente se ganó un espacio privilegiado entre la crítica especializada por su cuidado guión, sus brillantes puzzles, y su extravagante y original ambientación en un mundo inspirado en la celebración mexicana de El Día de los Muertos, fusionado con lo mejor del cine negro.

Nada de esto lo resguardó de un fracaso en ventas tan significativo que la industria ya no quiso invertir más en este género que no parecía amoldarse a los nuevos cánones. Así, se distribuyeron pocas copias y sólo en PC.

Con el correr de los años, ese juegazo lanzado el 98' se volvió imposible de correr de forma efectiva en los nuevos sistemas operativos. Y si bien la siempre milagrosa comunidad de modders logró dar con los algorítmos que produjeran la alquimia que pudiera revivir la intrigante aventura de Manny Calavera, para toda esa generación que se perdió el pestañeo de gloria del inusual agente de viajes, el proceso para que fuera funcional era bastante complicado.

No poder jugar actualmente esta joya videojueguil sería como tener sólo copias en Laser Disc de Casablanca.

Algo debía cambiar para que el mundo gamer fuera un lugar más amable y eso fue lo que vivimos con aquel anuncio de que llegaría remasterizado no sólo al PC, sino también a PlayStation 4.

Pero este trabajo de remasterización del juego ha sido una odisea digna de una aventura de Indiana Jones.

Muchos de los trabajadores originales ya no son parte del equipo de Double Fine y, en algunos casos, se fueron de las oficinas de LucasArts ofuscados con el fracaso del

juego y con valioso material original en dispositivos digitales bajo el brazo, esenciales para traerlo de vuelta.

Por ello, fue necesario una extensa búsqueda y uso de todos las redes de contactos para traer de vuelta a casa las piezas faltantes del puzzle de programación.

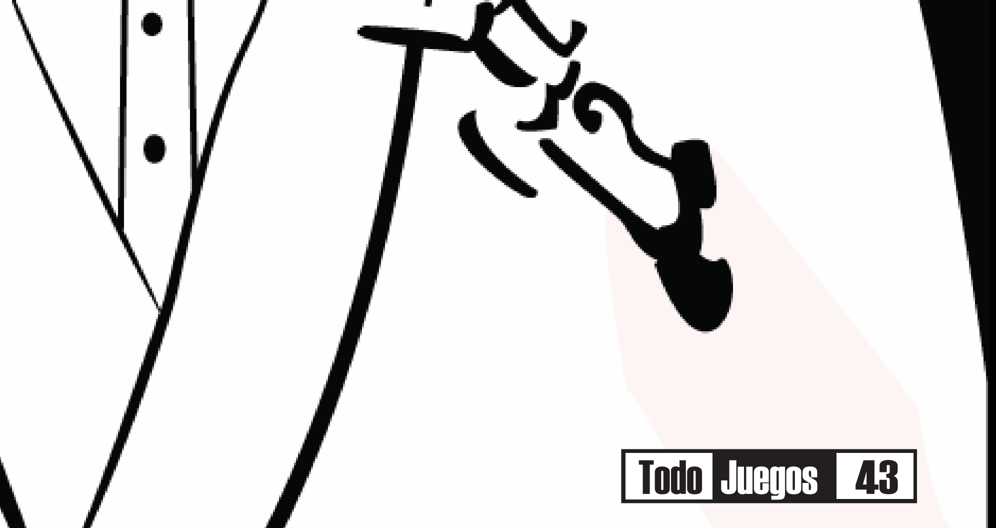
Llamadas tras llamadas para rastrear a la persona que supuestamente conocía al vecino que vivía junto al ex programador... así se consiguió recuperar muchísimo material sin comprimir de las secuencias cinemáticas e importantes secciones de la banda sonora en su formato original de Pro Tools.

Pero ni el trabajo detectivesco más sacrificado puede permitirse el lujo de recuperar todo el material. Mucho del diseño de texturas originales en alta definición simplemente se perdió, así que resultaba más productivo empezar a pintar de nuevo a mano, desde cero. Incluso algunos detalles, como el emblema en el sombrero de Salvadore Limone, son simplemente indescifrables a partir del poco detallado material disponible, por lo que ha sido necesario recrearlo a partir del diseño de arte original, respetando siempre el espíritu tan único que impregna a toda la obra.

La alternativa de control point and click del remaster corre por cuenta de los fans del juego, quienes vieron en este sistema el auténtico corazón del género y nos permitirán revisitar el mundo del clásico en su tradicional entorno 3D, pero con la interfaz que tanta familiaridad nos dió el sistema SCUMM.

Ahora el tiempo corre a favor de los que esperamos el regreso del segador fumador y bebedor. Para muchos será el primer encuentro con la alegre muerte.

¡Pero no teman! Aunque los puzles sean descabelladamente entrevesados para los estándares actuales, si superan ese desafío, podrán disfrutar de una auténtica obra maestra de los videojuegos.





CÓMO CARGARSE A CROTA

Otra vez te ayudamos con esta sencilla guía para que puedas darle por los dientes al jefe supremo de la segunda raid de Destiny. Y, claro, sin ayudarse de glitches, como tiene que ser.

Roberto Pacheco
#NEGGUSCL

El inicio es sencillo. Avanzamos hasta la plataforma y cargamos el puente para caer por el abismo en busca de Crota. Así comienza la aventura en esta segunda raid (incursión) de Destiny.

FASE 1: OSCURIDAD

Tras caer a la oscuridad, todo el ambiente a nuestro paso estará cubierto por un aire llamado **"Peso de la Oscuridad"**, que hace frenar a nuestro personaje y evita hacer un doble salto o correr cuando su multiplicador llega a 10. Entre más tiempo estemos en este aire, más crece la oscuridad que nos rodea.

Aquí debemos avanzar por el laberinto siguiendo el camino que nos muestran las lámparas de luz. Si tenemos en cuenta de que la oscuridad va creciendo a medida de que vamos avanzando, deberemos parar cada 2 ó 3 pilares para "limpiarnos".

Ojo que la duración de estas luces es poca y una vez que cambien su color a rojo explotarán, por lo que debemos alejarnos antes de ellas.

Por esto, trabajar en equipo es clave y si tenemos a un líder en el equipo se nos hará la tarea más sencilla, pues esa persona podrá guiarnos por el laberinto, dándonos la dirección a seguir y tratando de evitar los agujeros del suelo. **No deben ponerse ansiosos**. Con tranquilidad y paciencia se hará más fácil.

Es útil ocupar armas pesadas como la **Vex Mythoclast**, escopetas y el arma que podemos conseguir en el Vault of Glass de Venus (en el modo difícil), **Predeestinador**.

Al final del laberinto, en la última lámpara, encontraremos un círculo en el que debemos posarnos para abrir la puerta que nos dejará pasar al siguiente nivel. Si llega sólo un jugador, basta con que se ponga encima y evite que los enemigos lo cierren. Al morir, el puente que se crea dejará de formarse, por lo que hay que aguantar lo más posible. Una ayuda muy útil es dividir el equipo de a dos personas y que cada una se enfoque en un sector.

Tip: Los titanes pueden ayudar con la burbuja de armas de luz.

Aparecerán ogros finalmente, lo que puede depender de la cantidad de jugadores que llegan al final del laberinto. Con un par de **Rompehielos**, se hace el trabajo fácilmente. Aguantamos de 3 a 4 minutos que se arme el puente y podremos pasar. Al correr hacia la luz, **nunca se queden a medio camino**, pues los enemigos los seguirán y no podrán reponerse de los ataques. Tras esto, recibimos una recompensa.

FASE 2: PUENTE

Tras pasar de forma exitosa el laberinto, llegamos a la parte que puede dar mayores dolores de cabeza. ¿Qué hacer? Debemos posicionarnos en las tres placas que están en frente de nosotros.

Lo primero a tener en cuenta, es que al situarnos en la placa central, nuestros compañeros deben cubrir las otras dos ubicadas en los costados. Así haremos aparecer el puente que nos permitirá pasar al otro lado.

Parece sencillo, **pero sólo podemos cruzar el puente portando la espada**. Esta la obtendremos del portaespadas que aparecerá a nuestro lado y, ojo, se nos hará difícil eliminarlo si tenemos nivel de luz por debajo de 30.

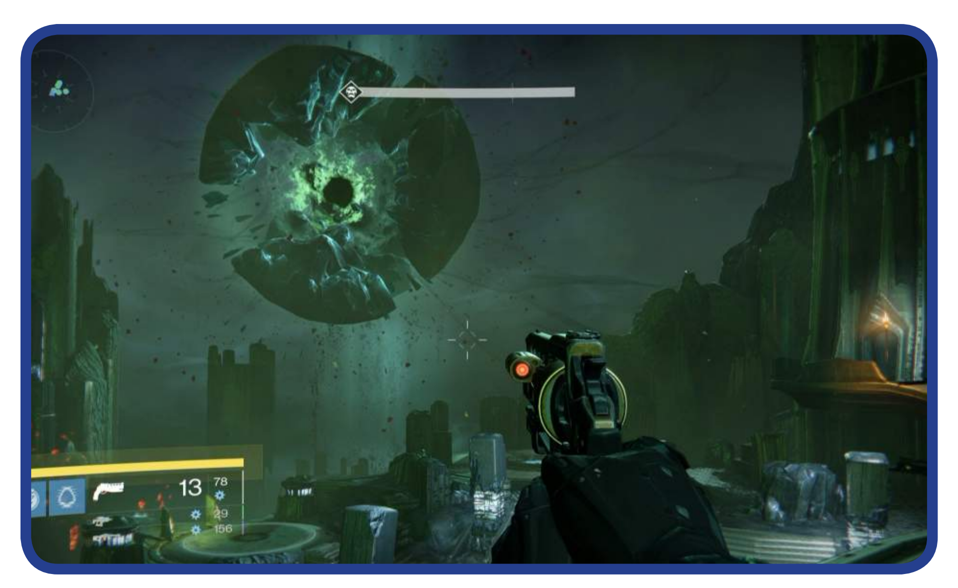
Se regenerará cada vez que lo matemos, permitiéndonos pasar todos los miembros del equipo al otro lado. Así, cuando alguien porte la espada encontrará al otro lado a un caballero azulado, **al cual sólo pueden matar con la espada**. Esto deben hacerlo todos uno a uno.

Cada miembro que mate al caballero tendrá que aguantar mientras sus compañeros repiten la maniobra. La idea es que el primer guardián que pase oriente al segundo y lo ayude con los enemigos que se le pondrán en el camino para evitar que mate al caballero azul. No deben posicionarse en la placa central del otro lado, porque harán explotar los sectores de ambos lados. Un tip en esta fase es usar granadas de luz para cegar al caballero y hacerle el trabajo más fácil al portador de espada que sigue.

Cuando tres hayan cruzado el puente, deberán hacer la apertura de éste. Uno en la placa central, los otros a un lado. No deben activar la placa central original, sólo se deben dedicar a eliminar al portador de la espada.

Cuando el último guardián pasa con la espada, todo el grupo debe abandonar los sectores y ubicarse en el lado derecho de la puerta. Luego, destruye a los enemigos que aparecen y esperan a que aparezcan los ogros. Tras eliminarlos, recibirán otra recompensa.

Una vez que avancemos nos encontraremos con un pasillo en el que habrá dos Shriekers y varios enemigos, los que no deberían darnos problemas. Al final de este camino encontrarán un cofre.



FASE 3: IR YUT

Esta fase trata sólo de matar a Ir Yut. Está ubicada en una habitación con una extraña energía verde y al principio no podemos entrar. Para acceder debemos sacar de esta zona a dos magas que están junto a ella y, tras eliminarlas, debemos destruir dos Shriekers que están afuera. Al entrar, **tendremos un tiempo limitado (unos 3 minutos) para matar a Ir Yut**. No habrá un contador visual, por lo que debemos hacerlo rápido para no vernos apurados.

Para tener una mejor organización, se pueden dividir en dos grupos lo más equilibrados de nivel posible. Y la estrategia sería la siguiente:

1) Para evitar complicaciones, recomiendo matar a los dos primeros caballeros que veremos apenas bajamos, para que no nos persigan.

2) Al terminar, cada grupo va directamente a su lado y toma las escaleras. Al llegar a la parte superior, salten hacia las zonas más altas del mapa, unas pequeñas habitaciones con una luz azul tenue.

3) El grupo de la izquierda tendrá menos enemigos que los que van a la derecha.

4) Cuando las magas de ambos lados están muertas, hay que limpiar la zona de enemigos y acercarse a la habitación de los Shrieker en ambos lados y eliminarlos.

5) Por último, hay que matar a Ir Yut lo más rápido posible.

Clave es saber equilibrar y dividir los equipos. Al ubicarnos en una posición alta tendremos mayor visual, lo que también nos facilitará la limpieza de ambos lados.

Luego, se nos avisará que pasamos la etapa y recibiremos otra recompensa.

FASE 4: CROTA

Y llegamos al final del camino. Tras eliminar a Ir Yut, debemos ir al centro de la habitación donde se encontraba para activar la aparición de Crota. Esta vez, deberemos tener dos cosas en cuenta.

La única forma de recuperar salud es recogiendo un cáliz que está en una placa brillante en la zona principal (debajo de la aparición de Crota), por lo que **un miembro del equipo debe ir por él** y luego irlo pasando entre todos.

Tip: Una forma de recuperar energía sin tener que llevar el cáliz es ocupar el arma exótica Muerte Roja, que recupera salud al portador por cada baja.

Lo otro a destacar es que el único que podrá hacerle daño directo a Crota es el portador de la espada, la que obtendremos del portador que aparecerá junto a una tropa de enemigos.

Si algún miembros del equipo muere, **Crota invocará a su alma inmortal**, una burbuja gigante fácilmente destructible si se ataca con armas pesadas o rompehielos y toda la escuadra se enfoca en ella. De lo contrario nos matará y todo de nuevo.

Deben tener cuidado con caballeros que aparecerán por las torres y dispararan de inmediato. Y, sin el cáliz, pueden matarnos de dos tiros.

Luego, cada dos portado-

res de espadas aparecerán ogros. Hay que matarlos y una buena forma de hacerlo es bajar por donde llegamos desde la etapa anterior y con una sniper atacarlos sin dejar que se repongan del daño.

¿Y cómo matar a Crota? De partida, el guardían con mayor fuerza, ojalá de nivel 32, debería ser el portador de la espada e ir a atacar a Crota. En esta fase, hay tres roles.

Sniper: Como decía, aparecerán dos caballeros que nos atacarán por las torres. Por esto, uno o dos miembros del equipo deben encargarse de ellos. Deben asegurarse de que sean eliminados para que el equipo no tenga preocupaciones al eliminar al porta espadas, como al intentar bajar y atacar a Crota.

Ataque al Porta Espada: Dos o tres pueden hacerlo. La idea es que sea rápido para no dejar que Crota se mueva de su posición inicial. Se supone que estarán protegidos de los ataques de los caballeros de las torres, si el equipo anterior hace bien su trabajo.

Ataque a Crota: Acá pueden unirse todos, preocupándose de que ningún caballero los ataque. Deben bajarle el escudo a Crota para que pueda recibir daño de nuestro portador de la espada.

Pues bien, partamos. Lo primero es desactivar el cristal que nos aprisiona, y eliminar a los enemigos que nos atacarán. **Ojo con los caballeros que son algo difíciles**. La posición puede ser de dos grupos de tres, encargados de cada lado. Una vez que logran salir, los encargados de los sniper deben tomar sus posiciones rápidamente mientras un miembro del equipo va en busca del cáliz.

Luego, el Porta Espada saldrá junto a enemigos pequeños y debemos atacarlo antes de que Crota se mueva de su posición, haciendo más difícil el primer ataque. Una vez que caiga, debemos esperar a que el portador de la espada de nuestro equipo esté en una buena posición para bajarle el escudo. **No deben dejar de hacerle daño**, pues si eso ocurre recuperará el escudo.

Tip: Un miembro que esté atacando a Crota debe avisarle al porta espada de nuestro equipo cuando esté a punto de caer, para que suba a atacarlo.

El portador de la espada debe atacar al menos tres veces a Crota. Si hacen bien el trabajo, pueden ser dos ataques a Crota por cada porte de espada, ya que contará con un tiempo extra de vulnerabilidad. Ojo, cuando Crota esté de color naranjo no se le puede hacer daño, así que esperen un par de segundos para que vuelva a su color normal (verde) y vuelven a bajarlo.

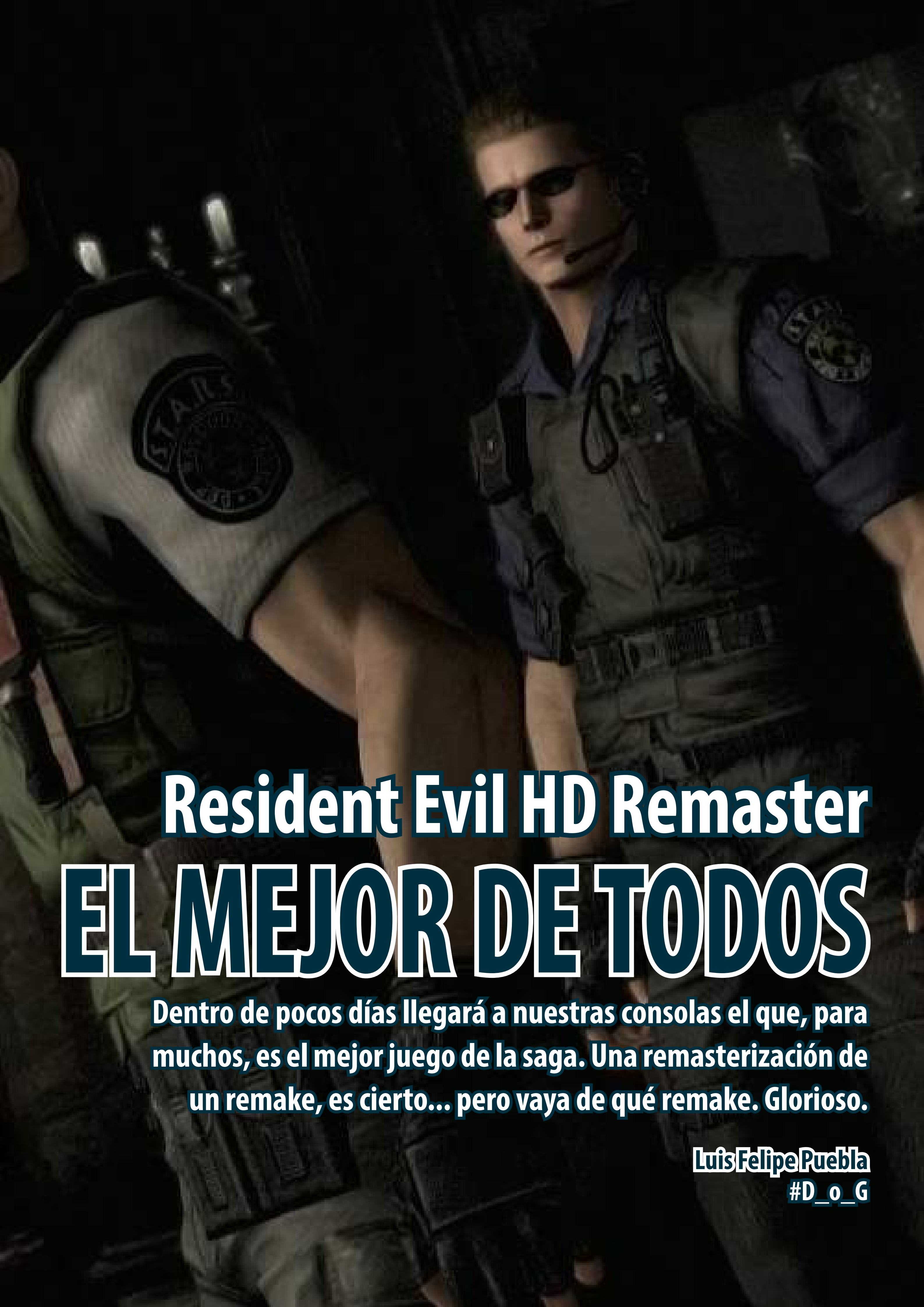
Luego, el porta espada de nuestro equipo debe volver junto a los demás a la espera de que el porta espada enemigo salga y volvemos a hacer el mismo trabajo. Luego de dos rondas en donde aparezca el porta espada enemigo, aparecerán dos ogros. Para eliminarlos, los escudos de Armas de Luz de los titanes y snipers son útiles. Si hay miembros del equipo recibiendo mucho daño, recuerden pasar el cáliz.

Tras esto, volvemos a nuestras posiciones. Esta vez habrá enemigos en la parte superior en donde estábamos, por lo que hay que tener mucho cuidado al volver. El equipo que se encarga de los caballeros en las torres debe atacarlos de inmediato.

Si el ataque a Crota es seguido en cada una de las tomas de la espada, podemos eliminarlo sin necesidad de llegar a una cuarta oportunidad. Tras esto y si es primera vez que logran derrotarlo, recibirán un Shader y un emblema, además de algún material o arma. Y luego, ¡a lucir sus premios a la torre!

Finalmente, recuerden comprar munición antes de ir a una raid. Es algo que puede salvarles una partida..





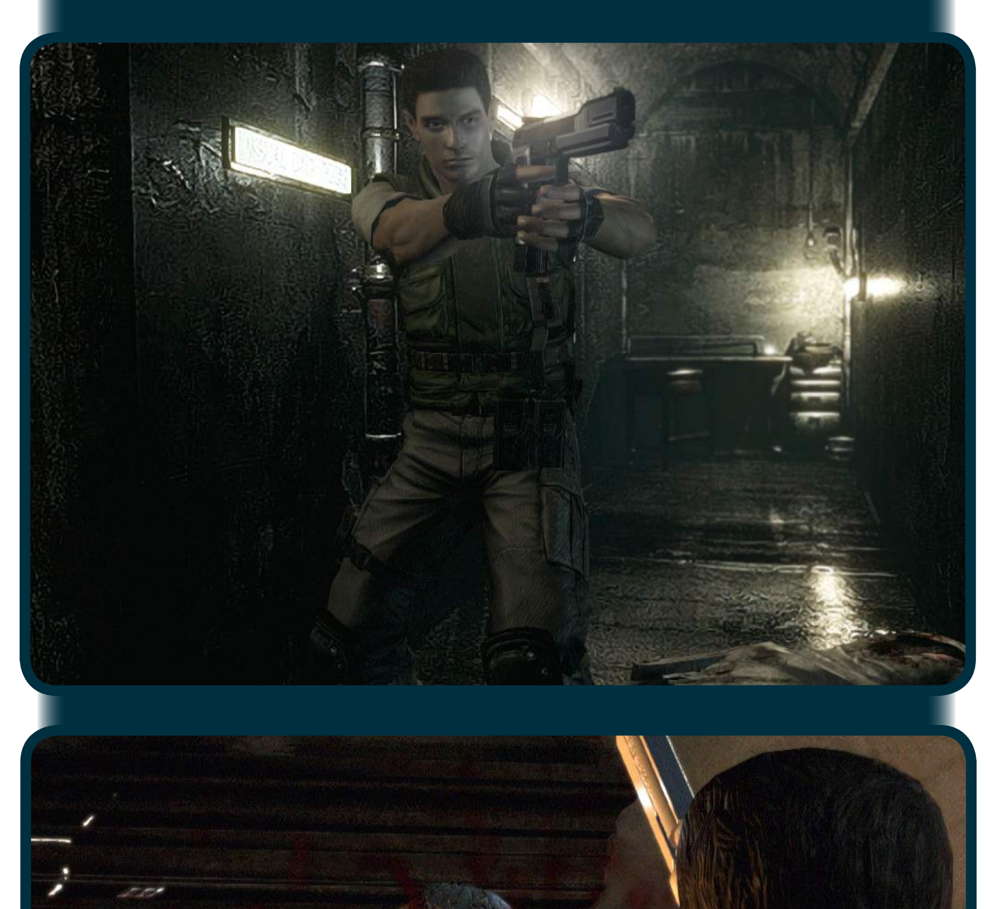
Resident Evil HD Remaster

EL MEJOR DE TODOS

Dentro de pocos días llegará a nuestras consolas el que, para muchos, es el mejor juego de la saga. Una remasterización de un remake, es cierto... pero vaya de qué remake. Glorioso.

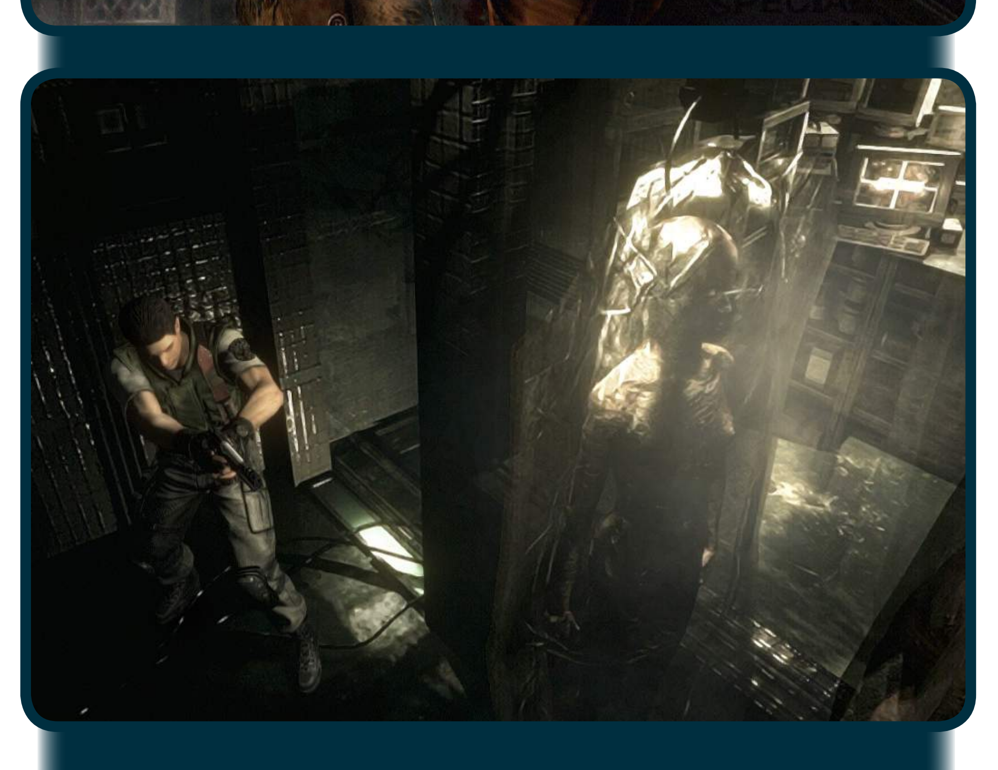
Luis Felipe Puebla
#D_o_G

Corría el año 1996 y los afortunados poseedores de una nueva consola llamada PlayStation, que se abría paso en el mercado de los videojuegos, en ese entonces liderado por Nintendo y Sega, recibirían con los brazos abiertos un título que traería horror y gore a nuestros hogares.



El juego en cuestión se llamaba **Resident Evil** y llegaba de la mano de una veterana en la industria, Capcom, la cual instauraría el regreso con bombos y platillos de un género que parecía ya olvidado: **el survival horror**.

Tal vez no fue pionero, pues ya existían juegos que exploraban el terreno del miedo y suspenso con anterioridad, como **Sweet Home** en Japón, también desarrollado por la misma compañía, o **Alone in the Dark** en occidente, de los franceses de Infogrames. Pero es innegable decir y afirmar que fue Resident Evil el que instauró el término de survival horror como el género que conocemos hasta nuestros días.



El título nos presentaba un juego de acción y aventuras que mezclaba gráficos 3D para los personajes, los cuales se movían a través de escenarios prerenderizados, lo que para la época en que estamos hablando resultaba ser sumamente innovador.

El juego nos ponía en la piel de dos miembros de una tropa de elite conocida como S.T.A.R.S: **Chris Redfield** y **Jill Valentine**, teniendo la libertad de elegir con quien iniciaríamos nuestra aventura en la ciudad de Racoon City, investigando la desaparición de compañeros de su propio equipo en las afueras de aquella ciudad.



Cuando llegan al lugar son atacados por una jauría de perros (*más tarde descubriríamos que eran los malditos cerberus*) y, para evitar ser aniquilados, deben escapar llegando así a una misteriosa mansión en la cual quedarán atrapados.

Dentro de ella debíamos sobrevivir al ataque de zombies, perros, cuervos, abejas enloquecidas y toda clase de criaturas infectadas por el **Virus T**, el cual era desarrollado en secreto por una poderosa empresa farmacéutica conocida como Umbrella.

Nuestra misión era avanzar por la mansión, resolviendo puzles y recogiendo distintos ítems que nos ayudarían en nuestra aventura, al tiempo que nos develarían las verdaderas implicaciones de Umbrella en los eventos ocurridos en Racoon City.

La obra, creación de **Shinji Mikami** (ahora conocido como el padrino de los survival horror y quien acaba de lanzar **The Evil Within**) fue un éxito total en todo el mundo y especialmente en Estados Unidos, recibiendo críticas positivas tanto de la prensa especializada como de los mismos jugadores.

Sólo la versión original de PlayStation de Resident Evil **vendió más de 5 millones de copias**, sin contar las posteriores reediciones del juego y las versiones mejoradas para la misma consola, como serían las ediciones Director's Cut o Dual Shock.

Y su fama llevó a lo obvio: secuelas, muchas secuelas, infinidad de secuelas. Prácticamente no existe consola que no haya recibido un juego de Resident Evil, ya sea en forma de juego original, como port o como spin-off.

La notoriedad de la saga llevó a la salida de material fuera de los videojuegos, desde novelas, mangas o películas animadas hasta, probablemente, su incursión más conocida, las películas hollywoodenses (y sus también muchas secuelas) dirigidas en su mayoría por **Paul W. S. Anderson** y protagonizadas por **Milla Jovovich**.

Pero no nos desviemos de lo principal. En 2002, como parte de un acuerdo exclusivo entre Capcom y Nintendo, se dio a luz a tres nuevos juegos de la serie: **Resident Evil 0**, **Resident Evil 4** y **un remake de Resident Evil**.

Este último es una versión mejorada y **completamente hecha desde cero** del título original para la entonces recientemente estrenada Nintendo GameCube.

Este remake presentaba nuevos gráficos, muy detallados y con unos efectos de luz y

sombra realmente sobresalientes. La jugabilidad había sido adaptada, aunque todavía mantenía su esencia original, cambiando la forma en que se corre y agregando el giro en 180 grados.

Los puzles habían sido cambiados y se agregaron nuevos elementos, como la sección del cementerio y otra de bosque inéditos en el original. Se agregaba un nuevo doblaje para todos los personajes y el guión, pese a mantener la historia principal sin grandes cambios, sí incluía ciertas modificaciones para enlazar la historia y personajes de juegos pasados.

Esta nueva versión fue otra vez aclamada por la prensa especializada y una gran cantidad de fanáticos concuerdan en que este Resident Evil para Nintendo GameCube es **el mejor juego de la saga jamás hecho**.

Desafortunadamente, tras la salida de Resident Evil 4, Capcom ha sobreexplotado a la franquicia transformándola en un survival horror que ha ido perdiendo su toque y dando paso a un juego enfocado netamente a la acción, para adaptarse a los gustos de las generaciones de jugadores más recientes. La gran mayoría de los fans de las antiguas entregas (entre los que me incluyo) **hemos caído reiteradamente en las promesas de Capcom**, en las cuales asegura regresar a los inicios, sólo para encontrar un juego donde prevalece la acción dejando de lado los escenarios lúgubres, angustiantes y puzles donde debíamos quebrarnos la cabeza para poder seguir avanzando en nuestra correría.

Pero eso se acabó, ya que para el goce y deleite de antiguas y nuevas generaciones Capcom anunció el lanzamiento de **Resident Evil HD Remaster**. Puede parecer una exageración: un remaster para un remake, pero lo cierto es que esta remasterización llega para saciar la sed de un survival de tomo y

UN VISTAZO A LA EDICIÓN FÍSICA JAPONESA

A fines de diciembre, TodoJuegos trajó para Chile, de forma exclusiva, algunas copias de la edición asiática de este Resident Evil HD Remastered para PS3. Y quienes se hicieron con una estarán, igual que yo, encantados.

Cuando abrí mi copia, me encontré directamente con un voucher para descargar contenido exclusivo, videos muy útiles sin ir a lo que son spoilers, además de contar con los Wesker Report, que nos introducen en el mundo de Resident Evil y todos sus personajes (recomiendo verlos tras acabar el juego).

La pistola nuevamente será nuestra mejor compañera en esta aventura, por lo que nos vale guardar muy bien las balas y esquivar todos los enemigos que podamos, pues la munición escasea y para derrotar a un jefe vamos a necesitar un gran puñado de balas.

Usaremos el tipo de movimiento visto ya en anteriores juegos de la saga y el típico tipo de cámara inmóvil que cambia a medida que nos movemos, lo cual dificulta saber qué hay a la vuelta de la esquina y aumenta el terror.

Y todo en esa mansión plagada de trampas, puzles y enemigos que no nos dan un respiro. Lo volvemos a jugar, lo volvemos a sufrir y lo volvemos a disfrutar como antaño.

Benjamín Galdames
#TATSUYA-SUOU

lomo con el incentivo de disfrutar del que, y esto sí que es indudable, **es la mejor revisión de un Resident Evil**.

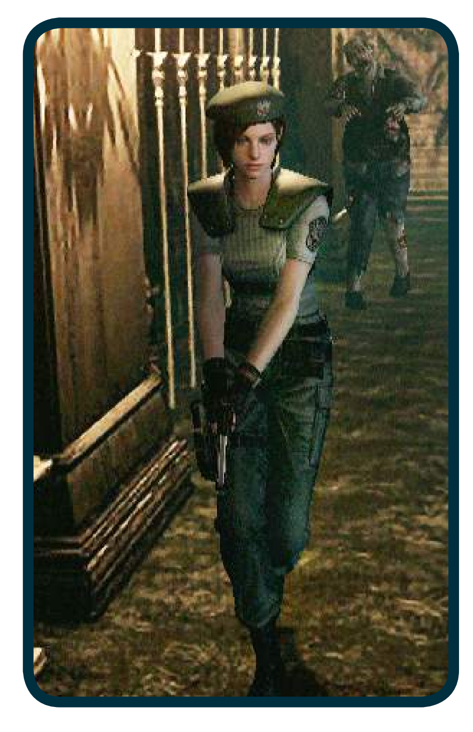
Una versión, además, que muchos puede que no hayan probado nunca, al salir originalmente en una consola que tuvo muy poca penetración en nuestro país.

Su lanzamiento ya se realizó en Japón en noviembre para Xbox 360 y PlayStation 3, siendo esta última la que goza con la única edición física del juego, especial para los más acérrimos coleccionistas (incluye el track de audio en inglés y varios subtítulos, incluido el español).

No tardaremos mucho en tenerlo, en formato digital, por estos lares, pues este 20 de enero veremos el juego en PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One a través de PlayStation Network y Xbox Live respectivamente, **a un precio de 19.99 dólares**, que resulta realmente atractivo para el nivel de juego al que tenemos presente.

Por cierto, si preordenas el juego antes de su lanzamiento, **recibirás la versión de PS3 y la de PS4 a través del sistema de "compra cruzada"**, así que el incentivo es doble para quienes poseen ambas consolas.

Respecto a diferencias técnicas, sabemos que mientras las versiones para PS3 y 360 se moverán a 720p, las nuevas generaciones nos mostrarán todo el esplendor del juego a magníficos 1080p. En ambos casos, el desarrollador optó por mantener una tasa estable de 30 fps.



El apartado sonoro también recibirá su manito de gato ya que **incluirá audio 5.1** para inundarnos completamente en la terrorífica atmósfera del juego, el cual podremos disfrutar con una relación de aspecto tanto de 4:3, si eres un nostálgico de tu NGC y televisión de tubo, o en una nueva 16:9 adaptada a las características técnicas que cualquier juego debe manejar en estos tiempos.

Tendrá tanto el control clásico como uno análogo nuevo, c**on una jugabilidad más cercana a los últimos títulos**, especialmente para la nueva camada de jugadores que puede traumarse al acercarse al "control tanque" de las entregas pre-RE4.

Es difícil imaginar que ya han pasado casi 19 años desde la salida de la entrega original, y que, aun así, su relanzamiento siga creando expectativas entre la comunidad.

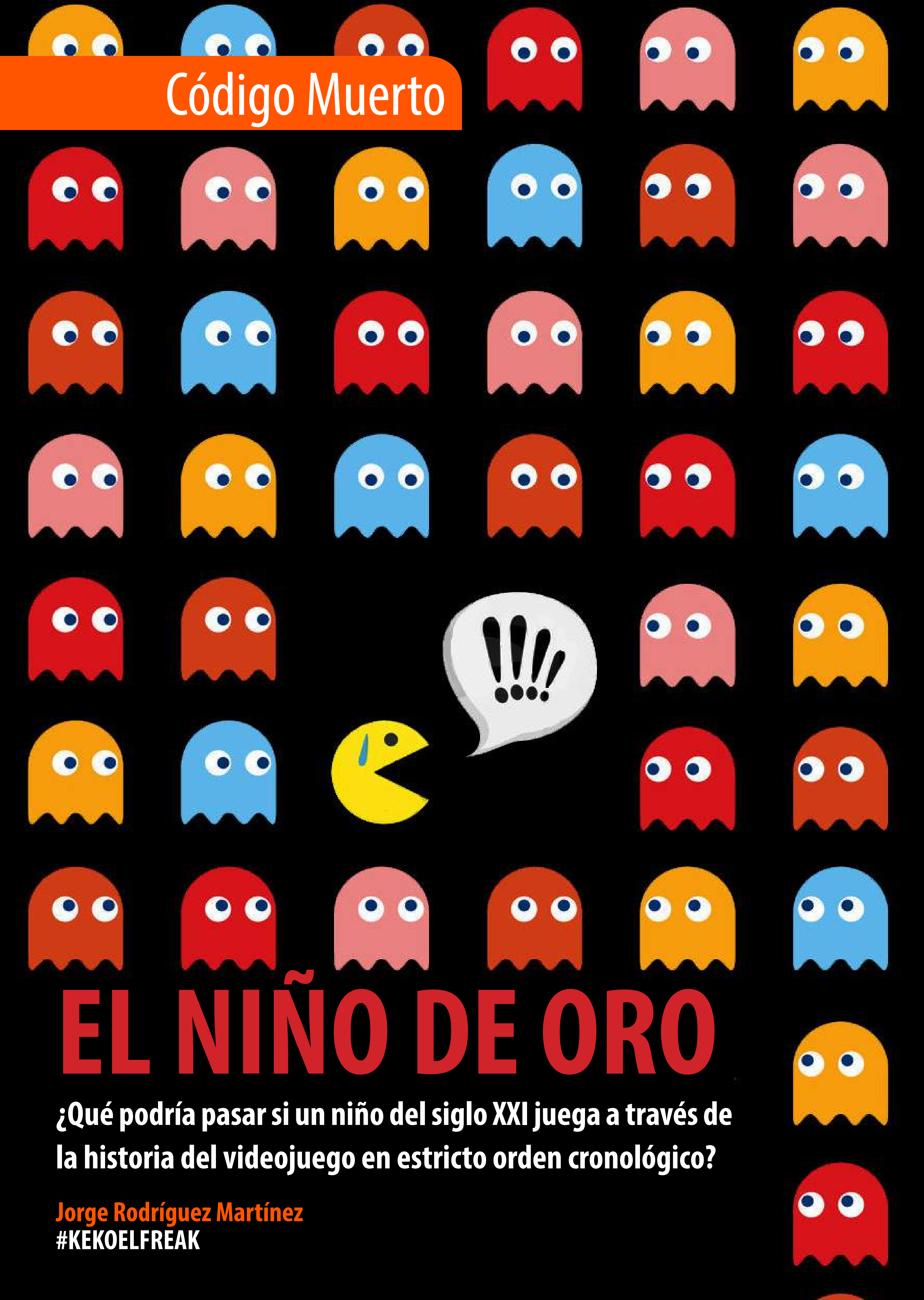
Un juego que, por una parte, esperan los vetustos jugadores del original buscando revivir viejas glorías y experiencias que ya no se ven en los videojuegos de hoy. Y, por otra, los jóvenes polluelos que, curiosos, se acercarán por primera vez a la obra que inició un fenómeno.



Desarrollador:
Capcom

Distribuidor:
Capcom

Disponible:



EL NIÑO DE ORO

¿Qué podría pasar si un niño del siglo XXI juega a través de la historia del videojuego en estricto orden cronológico?

Jorge Rodríguez Martínez
#KEKOELFREAK

Hace poco leí de un "experimento" que graficaba muy bien lo que he intentado explicar a lo largo de estas, algunas veces, algo densas y poco habituales columnas para una revista de videojuegos.

Andy Baio, un programador que colaboró en la creación de Kickstarter, quería aprovecharse de la privilegiada posición de omnipotente padre (*fantasía que todos tienen, no lo nieguen*) y, de alguna forma, controlar y moldear estrictamente las experiencias de su hijo, Elliot, nacido el 2004.

Así que se le ocurrió la genial idea de que, durante 6 años, se dedicara en exclusiva a **jugar videojuegos en estricto orden cronológico**, partiendo desde el mítico Galaxian del 78', pasando por los clásicos de los arcades, consolas de 8 y 16 bits y así hasta concluir esa reclusión retro con juegos de la época en la que Elliot nació, como **Katamari Damacy** y **Shadow of the Colossus**.

El pobre niño no pudo jugar **Pokémon** como el resto de sus amigos.

Sip, es bastante cruel. De hecho, el propio Baio lo bautizó como un **"experimento de nostalgia forzada y paternidad cuestionable"**, pero era una apuesta por explorar el tipo de jugador que sería su hijo si era expuesto de forma sistemática y progresiva a la evolución misma del videojuego, cosa que muchísimas de las generaciones actuales se saltaron olímpicamente, sin atisbo de tener una auténtica dedicación por aquellos títulos que hoy son auténticas piezas de arqueología electrónica.

Como buen investigador y padre represivo, Baio se preguntaba si su hijo, luego del experimento, apreciaría por sobre los juegos triple A de monstruoso presupuesto a aquellos sencillos indies o si valoraría la estética abstracta y pixelada de los clásicos o simplemente pensaría que lucen feos y desfazados.

Así que para el cumpleaños número cuatro de su retoño, decidió regalarle uno de esos mandos plug and play cargados con los juegazos **Rally-X** (1980), **Bosconian** (1981), **Dig Dug** (1982), **Pac-Man** (1980) y sus tres secuelas, **Super Pac-Man** (1982), **Pac-Man Plus** (1982) y **Pac & Pal** (1983).

Poco tiempo después el niño se obsesiona con Pac-Man y a las seis semanas ya supera los records del padre en Dig Dug.

El resultado sorprende gratamente a Baio, así que pasan rápidamente por la Atari 2600 para llegar al primer plato fuerte: la NES. Con menos de 5 años el niño completa el canon de la consola de 8 bits acompañado en los mandos por su padre: los **Mega Man**, **Legend of Zelda** y **Marios** desfilan ante sus ojos y son completados con asombroso prodigio.

A los 6 años completa por primera vez, completamente solo y sin ayuda, el primer Zelda. **Castlevania** del 1 al 3, **Rygar**, **Contra** y **Duck Tales** serían los próximos en sucumbir.

Las generaciones de 16 y 64 bits, en las consolas de Nintendo, son completadas antes de los 7 años, logrando a esa tierna edad juntar todas las estrellas del primer Mario que saltó por el Reino Champiñon en 3D.

El experimento se cerró con los juegos de Playstation 2 inicialmente nombrados. En todo ese tiempo, Elliot no jugó a nada que no fuera seleccionado por su padre.

Ya lograda la libertad juguona, no era de extrañar que, como muchos otros niños, se volviera fanático de **Minecraft**. Pero lo sorprendente para su padre fue la afinidad, pasión y destreza adquirida para completar roguelikes, que pronto se convirtieron en su género favorito.

Elliot puede jactarse de ser el jugador más joven en completar **Spelunky** en el nivel infierno, al que sólo se accede luego de completar 15 niveles generados aleatoriamente, realizando un complejo ritual en un orden muy específico y venciendo al jefe final, forzándolo a suicidarse. No contento con este desafío, se pasó al **Nuclear Throne**, donde actualmente invierte horas y horas puliendo su técnica.



Elliot destrozando récords en Spelunky.


Andy Baio, el papá "chocho" y gestor del experimento.

Se podrían sacar muchas conclusiones precipitadas, pero no olvidemos que es sólo un caso aislado, así que no deja de ser casuístico.

Los genes pudieron jugar a su favor y heredó un talento natural que pudo llevar muchísimo más lejos por la temprana estimulación.

Tal vez también tenía predisposición a los juegos sencillos de aprender pero complejos de dominar, sin dejarse cegar por los neones del *graphicwhorismo*.

O tal vez esa formación iniciada en el catálogo clásico le permitió visualizar con claridad **la esencia pura del videojuego**: mecánicas diseñadas para la diversión, la repetición, el esfuerzo y, como consecuencia, el logro.

Al igual que el protagonista psicosomáticamente privado de sentidos de la opera rock **Tommy**, de la banda inglesa The Who, Elliot se convirtió en un "*videogame wizard*", ciego a los distractores que hoy pueblan los títulos.

Pudo conocer y enfrentar con claridad el corazón de la bestia e identificar y predecir patrones con la claridad de Neo en la Matrix, porque se liberó de las pesadas cargas de las cinemáticas, las texturas en alta definición, los 60 frames por segundo y los modelos 3D de más de 300 mil polígonos.

Elliot sigue viciado por los roguelikes y sorprendiendo a su padre (*pueden seguirlo en Twitter en @waxpancake*). Es, además, un recordatorio permanente de que, más allá de la parafernaria publicitaria de los publisher para sus sagas anuales de triples A, **existe un diseño de videojuegos que no se avergüenza de su origen** y espera ansioso el arribo de nuevas generaciones de jóvenes jugones que completen de nuevo ese último y casi imposible desafío... y ojalá que en tiempo récord.



SAINT'S ROW 4: RE-ELECTED

ENTRA AL INFIERNO

Unos de los sandbox más alocados regresa en una nueva versión mejorada para las nuevas consolas, con la nueva expansión "Gat Out of Hell" como gran gancho.

Felipe Jorquera Lastra
#LDEA20

Una de las sagas que le ha hecho sombra o al menos lo ha intentado a Grand Theft Auto en el irreverente Saints Row, que si bien a nivel de ventas no está ni cerca de la saga de Rockstar, al menos en diversión me parece que han sabido acortar esa brecha.

Si eres de los que buscan algo diferente en un sandbox, puede que **Saints Row 4** cumpla con tus expectativas. Es un videojuego lleno de humor, situaciones irreverentes, súper poderes, alienígenas, etc. Todas las locuras posibles que podemos imaginar las podremos hallar en este gran videojuego.

En cuanto a las mejoras que encontraremos en esta reedición, en comparación de lo visto en PS3, Xbox 360 y PC, por desgracia no habrá muchas y sólo nos tendremos que conformar con un mejor aspecto visual, comandos de voz para seleccionar poderes y algunas opciones con el panel táctil del control de Playstation 4. Y, como es habitual, también tendremos todo el contenido descargable lanzado hasta la fecha.

¿Pero dónde está el real incentivo para adquirir esta nueva versión si ya la hemos jugado en la pasada generación? La respuesta es simple: la nueva expansión **Gat Out of Hell** promete dar muchas horas más de entretención y locuras que realizar.

Gat Out of Hell transcurrirá íntegramente en el inframundo. ¿Cuál será nuestra misión? Una bastante peculiar: el presidente de los Estados Unidos es abducido hacia el infierno para obligarlo a casarse con la hija del mismísimo Satán. Y nuestros dos protagonistas (**Kinzie** y **Johnny Gat**) tendrán la difícil misión de rescatarlo. Para ello tendrán la ayuda de algunos personajes conocidos que habitan el inframundo y no será raro toparnos con Barbanegra o William Shakespeare por nombrar algunos. ¿Qué tal?



Desarrollador:
Volition y High Voltage

Distribuidor:
Deep Silver

Disponible:

MOTORCYCLE CLUB

De la mano de Kylotonn, creadores de The Cursed Crusade, nos llega este entretenido juego de motocicletas, con una propuesta totalmente arcade y donde nuestro objetivo será realizar las más diversas piruetas, derrapes, saltar rampas y, por supuesto, llegar primero a la meta.

Una de las particularidades de esta nueva propuesta será la opción de cambiar la moto sobre la marcha. Y tendremos de tres tipos: "superbike" (de gran velocidad y mal manejo), "roadster" (de excelente maniobrabilidad y limitada velocidad) y "custom" (de poca aceleración, pero con un magnífico agarre para tramos accidentados).

